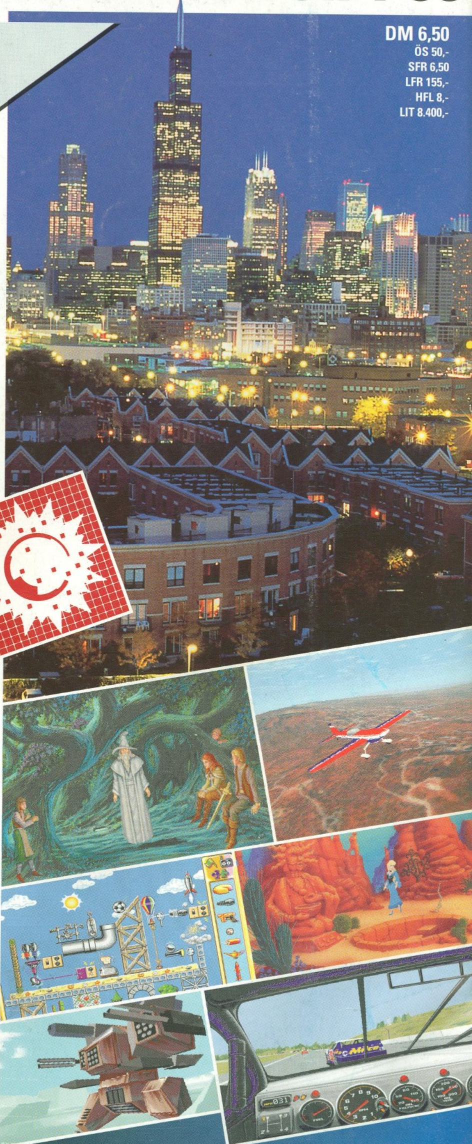
8-94 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

PC PLAYER

PC PLAYER

DM 6,50
ÖS 50,-
SFR 6,50
LFR 155,-
HFL 8,-
LIT 8.400,-



SONDERTEIL: SOMMER-CES

Heiß & schnell: Spiele-Trends aus Chicago

BAUEN, KAUFEN, EROBERN

Die besten Strategie-Spiele im Vergleich

DAS UNBEKANNTE DOS

XCOPY

SUBST

Top 10: Kniffe, die Sie kennen sollten

ALLES NUR REKLAME

Kontrovers: Werbung in Computerspielen

TIPS & TRICKS TOTAL

Lös' mich: Al-Qadim • Theme Park • Seawolf

Endlich für PC: Pizza-Connection • Sternenschweif • Cool Spot und viele weitere Tests
Multimedia-Fußball: WM auf CD-ROM • Hurra Deutschland: Das Spiel zur Bundestagswahl

Ohne Moos nichts los!

Mit Theme Park präsentiert Bullfrog seinen ersten Geniestreich der neuen Designer Series. Entwerfen Sie nach Ihren Vorstellungen den genialsten Vergnügungspark der Welt. Investieren Sie Ihr Anfangskapital zu Beginn mit großer Sorgfalt in kleinere Attraktionen, in Forschungsprojekte und an der Börse, bevor Sie die erste große Achterbahn mit allem Drum und Dran konstruieren. Achten Sie auf die Feinheiten, denn schon die falsche Menge Salz auf den Pommes oder zu lange Wartezeiten können Ihren 40 Mitstreitern einen entscheidenden Vorteil verschaffen. Treffen Sie die richtigen Personalentscheidungen und führen Sie faire Lohnverhandlungen, um Streiks zu verhindern.

Nur zufriedene Besucher sind der Garant für Ihren Erfolg. Halten Sie Ihre Gäste mit kulinarischen Angeboten und verblüffenden Aktionen bei Laune. Dann werden sie sich wohlfühlen und Ihre Traumwelt weiterempfehlen.

Das Bullfrog–Team wünscht Ihnen viel Vergnügen!

GEWINNEN SIE EINEN VON 100 BULLFROG-PREISEN!

Bitte senden Sie diesen Coupon ausgefüllt an die unten aufgeführte Adresse und Sie nehmen an der Verlosung teil.

Name: .... **Alter:** ....

Adresse: ....

Computer: 386 ❑ 486 ❑ Andere: .... **CD-ROM:** Ja ❑ Nein ❑

Bitte gewünschten Preis ankreuzen:

Preis: Theme Park-T-Shirt ❑ Syndicate-Spiel ❑ Theme Park-Spiel ❑

An: Electronic Arts GmbH, "Theme Park", Postfach 1553, 33245 Gütersloh

Einsendeschluß: 30. September '94 (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 7/93



Pirates Gold: Kultspiel im VGA-Kleid • Tests: u.a. Ashes of Empire, Prince of Persia 2 • Tips & Tricks: The 7th Guest, Freddy Pharkas, X-Wing, Serpent Isle • ...

Ausgabe 8/93



Superschnelle neue Grafikkarten – wie man sie einbaut • Cocktailrezeptbuch für Windows • Tests: Betrayal at Krondor, Return of the Phantom • Messeneuheiten CES • ...

Ausgabe 9/93



Alles rund um Abenteuerspiele • Tests: u.a. NHL Hockey, Day of Tentacle, ...• Tips & Tricks zu Betrayal at Krondor und vielen anderen • Großer Soundkarten-Vergleich • ...

Ausgabe 10/93



Saurier auf CD ROM – großer Vergleichstest • Tests: u.a. Secret of Monkey Island, Eight Ball Deluxe, Burntime, Galactic Warrior Art • Tips & Tricks zu Lost Vikings • u.v.a.

Ausgabe 11/93



High-End-PCs im Test • Reel Magic – die neue Videokarte • Tips & Tricks u.a. Lemmings, Prince of Persia 2, Maniac Mansion • 50 Seiten Spiele-Tests • Viren-Bekämpfung • ...

Ausgabe 12/93



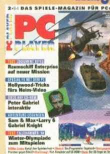
Die besten Produkte des Jahres • Tips & Tricks u.a. zu Simon the Sorcerer, Return to Zork, Dark Sun • Im Test: Anstoß • Die neuen Bildschirmschoner im Test • u.v.a.

Ausgabe 1/94



Greatest Hits: Die Tops + Flops '93 • Tests: Larry 6, Kyrandia 2, Aufschwung Ost, Sam 6 Max, Goblins 3, Rebel Assault, Indy Car Racing • Tips & Tricks: Xanth, Lost in Time, Shadow Caster • ...

Ausgabe 2/94



Hollywood Tricks fürs Heim-Video • Peter Gabriel interaktiv • Tests: Civilization, Marios Time Machine, Doom, Judgment Rites, u.a. • Tips & Tricks: Larry 6, Sam & Max, Gabriel Knight • ...

Ausgabe 3/94



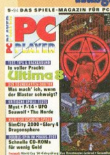
CES: 12 Seiten USA-News • Tests: SIM CITY 2000, Pinball Fantasies, Alone in the Dark 2, Dragonsphere,u.a. • Sonderteil Tips & Tricks: Judgment-Lösung, DOOM-Geheimnisse, .. • ...

Ausgabe 4/94



Mit Paint Brush malen auf dem PC • Tests: Beneath a Steel Sky, Mad News, The Elder Scrolls Arena, Battle Isle 2 • Tips & Tricks: Inca 2, Anstoß, Alone in the Dark 2, Labyrinth of Time, Doom • ...

Ausgabe 5/94



CD-ROM-Test: Doublespeed-Laufwerke • Soundkarten Doktor • Tests: Lands of Lore, Day of the Tentacle, Myst, The Horde, Critical Path u.a. • Tips & Tricks: SimCity 2000, Dragonsphere • ...

Ausgabe 6/94



DOS 7 im Praxistest • Die neuen Soundkarten • Tests: Pacific Air War, die Siedler, F1, Battle Isle II, Winter&Summer Challenge • Tips & Tricks: Beneath a Steel Sky, Myst, Ravenloft, Elder Scrolls Arena • ...

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER auswählen, die noch fehlen, und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden. Übrigens, wenn der Coupon nicht reicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die benötigt werden ankreuzen.

JA ich möchte meine PC Player Sammlung tutto completti!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr. ______________________

BLZ/Bankverbindung ______________________

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).

___ Stück für je DM 6,50 der Ausgabe ______	: DM	______
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD)	: DM	4,-
Gesamtsumme	: DM	______

Name,Vorname ______________________

Straße ______________________

PLZ, Ort ______________________

Unterschrift ______________________

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Seite aus dem Heft heraustrennen, einsenden und faxen. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **0 89/20 24 02 15**

Tel. 0 89/20 24 02 50

oder schicken Sie den Coupon an:

DMV-Verlag
Leser-Service, CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München

MASSE VON DER MESSE

Unsere Redaktion verbrachte den Sommer überwiegend im Büro, um zwischen zwei PC Player-Ausgaben noch eine neue Ausgabe von CD Player unterzubringen. Darauf folgte ein dreitägiger Abstecher zur CES in Chicago. Noch auf dem Rückflug hackten wir den Messebericht in den Laptop, kurz nach der Landung springt schon die Druckerpresse an. Zum Glück gibt es DTP und die flotten Mitarbeiter bei »Journalsatz«, ohne deren Überstunden Sie erst in vier Wochen die heißen News aus USA lesen würden. Hiermit herzliche Sommergrüße an El Kneido und Crew.

Fehler passieren jedem mal; wir müssen uns bei Jochen Bellack, Pressesprecher des VUD entschuldigen, den wir letzte Ausgabe im »Finale« falsch interpretierten. Es war auch gar nicht so einfach, die Pressemitteilung eindeutig zu entziffern, wenn beispielsweise von gesetzlichen Regelungen die Rede ist, obwohl der Verband der Unterhaltungssoftware nun wirklich keine Gesetze machen kann (haben wir jedenfalls in einem Programm des Bundestags gelernt, siehe unseren Schwerpunkt »Werbespiele« ab Seite 30).

Um alle Unklarheiten zu beseitigen, hier die genaue Wortmeldung: »Die USK prüft und beurteilt Unterhaltungssoftware auf jugendschutzrelevante Inhalte und Formen mit entsprechender Altersempfehlung. Eine Beurteilung der Spielbarkeit, d.h. eine Prüfung auf pädagogische Bestandteile und Inhalte sowie Alterseignung durch die USK wird es nicht geben«. Jetzt wissen wir's dank dieser überaus präzisen Formulierung also ganz genau.

Machen Sie es sich jedenfalls mit unserer August-Ausgabe gemütlich, sei es am Strand, im Wellenbad oder auf dem Balkon und legen Sie zur Abkühlung ein Spielchen im kühlen, abgedunkelten Computerzimmer ein.

Einen schönen Sommer wünscht

Ihr PC-Player Team

Boris Schneider

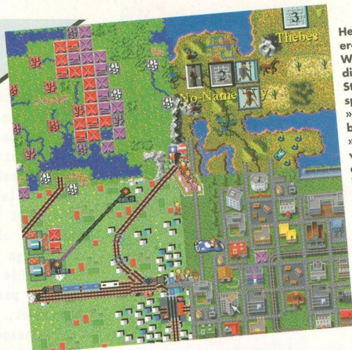
Jörg Langer

Heinrich Lenhardt

Florian Stangl

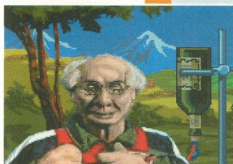
Babs Schwaiger

PC PLAYER



Heute schon erobert? Wir stellen die besten Strategiespiele von »Civilization bis »Theme Park« vor und analysieren ihre Stärken **88**

AKTUELL



Zur Sache, Kanzler: Bei »Hurra Deutschland« treten Sie gegen Kohl und Scharping bei der Bundestagswahl an **8**

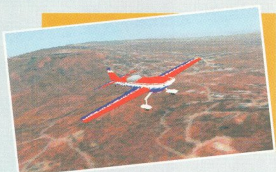


SOFTWARE



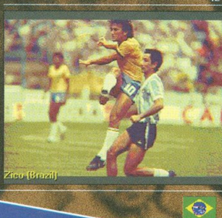
Das deutsche Rollenspiel »Sternenschweif« ist nach langer Wartezeit endlich fertig geworden **46**

RUBRIKEN



Erste Bilder der Flugsimulation von den »Underworld«-Machern **10**



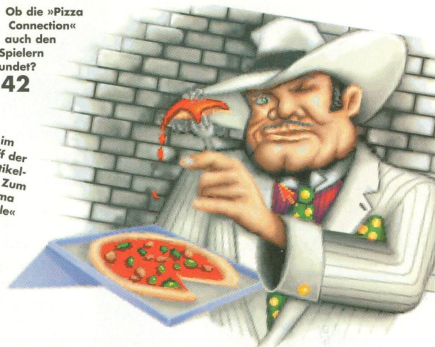


Fußball und kein Ende: Fakten, Bilder und Videos von den Weltmeisterschaften seit 1930 präsentiert ein neues CD-ROM **98**



Kaum wurden die Weihnachts-Neuheiten 94/95 auf der Sommer-CES vorgestellt, präsentiert PC Player schon den großen Messebericht **9**

Ob die »Pizza Connection« auch den PC-Spielern mundet? **42**



Software im Würgegriff der Konsumartikel-Konzerne? Zum heißen Thema »Werbespiele« gibt's Tests, Lesermeinungen und ein Insider-Streitgespräch **30**

Der Videospiele-Hit Cool Spot macht auch auf dem PC eine gute Figur **68**

TIPS & TRICKS

CD-ROM-SPIELE-TESTS

SPIELE-TESTS

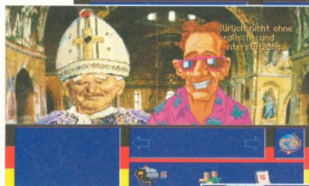
Hurra Deutschland

SUPERWAHLJAHR



Die Gummipuppen mucken auf und Paul soll Kanzler werden: Endlich mal ein realitätsnahes Computerspiel...

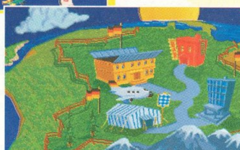
Das Jahr 1994 zeichnet sich nicht nur durch olympische Winterspiele, eine Fußballweltmeisterschaft und den zweiten Jahrgang PC Player aus. Von den Medien ist es zum »Superwahljahr« hochgejubelt worden, weil wir Deutschen gleich über ein dutzend Mal an die Urnen gerufen werden. Den Höhepunkt bildet natürlich die Bundestagswahl im Oktober.



Und er lebt doch – Honeckers Klon verbringt seinen Lebensabend gemütlich in Chile

Bitte lächeln! Ein Foto mit dem Papst läßt die Akzeptanz bei der katholischen Wählerschaft steigen.

Wenn es also jemals einen Zeitpunkt gab, ein Computerspiel über die Wunderwelt der Politik zu schreiben, dann jetzt. Und um sich angenehm vom SPD-Adventure und dem Gesetzgebungs-Quiz (im Werbespiele-Teil ab Seite 30) abzuheben, kommen Deutschlands offizielle Knautsch-Politiker zu Wort. »Hurra Deutschland« entsteht in Zusammenarbeit mit GUM, der Firma, die uns die gleichnamige Fernsehserie sowie Gastauftritte der äußerst dehnbaren Volksvertreter in diversen Fernsehmagazinen gewährt.



Mit dem (gesponserten) Wahlkampfjet geht es zu den Brennpunkten der Welt

Klar, daß es bei Hurra Deutschland nicht kohlernst zugeht. Sie schlüpfen in die Rolle von Paul, einem langweiligen Finanzbeamten, der einen Anruf vom geheimnisvollen »Institut für demoskopische Entropie« erhält. Eine Computeranalyse aller deutschen Postkunden hat ihn als den optimalen Kanzler-Kandidaten ausgespuckt: Völlig durchschnittlich, nirgendwo aneckend und keine eigene Meinung besitzend. Das treibt den Sympathiewert in Höhen, von denen Scharping und Kohl nur träumen können. »Alles was Ihnen fehlt, ist ein ordentlicher Wahlkampf, und schon sind Sie Kanzler« - wer könnte diesem Angebot schon widerstehen?

Sie haben 14 Spieltage lang Zeit, des Volkes Gunst zu gewinnen. An jedem Tag wird aktiver Wahlkampf betrieben: Das Institut findet heraus, welche Sorgen die Wähler gerade plagen. Zu diesem Thema nehmen Sie im Multiple-Choice-Verfahren Stellung. Allerdings ist die beliebteste Meinung nicht immer auch die erfolgreichste. Die Lobbyisten, die Ihren Wahlkampf finanzieren, wollen auch bedient werden. Wer sich gegen Kernkraft ausspricht, darf von der Atomlobby keine Millionen mehr erwarten. Es gilt also abzuwägen, wieviel man dem Volk versprechen darf, ohne die Reserven in der Wahlkampfkasse zu gefährden.

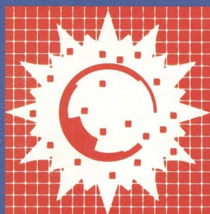
Wie in Amerika üblich, wird es Fernsehduelle der drei Spitzenkandidaten (Kohl, Scharping, Paul) geben. Andere Politiker kommen natürlich auch zu Wort. Um den Bekanntheitsgrad zu steigern, dürfen Sie versuchen, sich mit anderen wichtigen Persönlichkeiten fotografieren zu lassen.

Ob Papst oder Honeckers Klon (ein Produkt der Genforschung) – jede Unterstützung bringt Ihnen Stimmen einer bestimmten Wählerschicht, kostet aber beim anderen Teil; viel Spaß beim Ausbalancieren der Meinungsumfragen.

Und damit das alles nicht ganz so ernst genommen wird, gibt es auch noch eine Parallelhandlung. Das Institut für demoskopische Entropie ist nämlich nicht ganz das, was es vorgibt... Schaffen Sie es, die Wahl zu gewinnen, werden Sie doch nicht Kanzler. Das Regieren überlassen wir weiterhin unseren hochgeschulten, schwer erfahrenen und stets um Volkes Wohl bemühten Politikern; die nicht unbeträchtliche Wahlkampfkosten-Rückerstattung streicht man aber gerne für einen ausgedehnten Urlaub in der Karibik ein. Das satirische Strategiespiel soll noch rechtzeitig zur Bundestagswahl bei Softgold erscheinen. **(bs)**



Wird das unser neuer Bundeskanzler? Die Computeranalyse ist sich da ziemlich sicher...

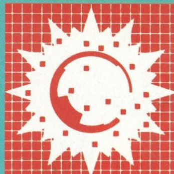


HEISSER SOMMER IN CHICAGO

Blaue Bohnen oder Bertis Buben konnten den PC-Spieler kaum beeindrucken, der Ende Juni durch Chicago wandelte. Magischer Anziehungspunkt war vielmehr das Messegelände McCormick Place. Alljährlich findet hier die Sommer-Ausgabe der »Consumer Electronics Show« statt. Traditionell lassen sich die großen internationalen Publisher hier erstmals in die Weihnachtskarten blicken: Was zum Jahresende hoch in den Charts stehen soll, wird auf dieser Messe erstmals gezeigt.

PC Player hat die Softwarefirmen gründlich ausgequetscht und präsentiert Ihnen auf den nächsten 12 Seiten die Highlights dieser Supermesse.

BILD: IMAGE BANK



Zwei Scharen von Besuchern mußte Chicago Ende Juni verkraften: Zum einen die Fußball-Fans, die zu den Vorrundenspielen ins Soldier Field-Stadion pilgerten. Die andere Gruppe war zwar auch an Spielen interessiert, aber weniger an grünem Rasen, als vielmehr an Bits und Bytes. Das Messeereignis Sommer-CES lockte die PC Player-Redakteure zum vorerst letzten Mal nach Chicago. Die Show der Unterhaltungselektronik ist für die wachsende Schar der Software-Anbieter einfach zu klein geworden. Nächstes Jahr um diese Zeit geht es zur neuen »CES Interactive« nach Philadelphia; da ist die Multimedia- und Spiele-Industrie dann unter sich.

Die Abschiedsvorstellung für Chicago hatte zahlreiche Stars. Technisch innovative neue PC-Spiele, potente Software-Newcomer aus der Filmbranche, und alle wichtigen Entwickler waren da. Alle? Fast alle. Electronic Arts und Origin glänzten überraschend durch Abwesenheit. Während EA nach »Theme Park« und »FIFA Soccer« vorerst nichts Neues auf dem PC zu bieten hat, geriet Origin durch Terminprobleme ins Trudeln: Bevor man weitere Neuheiten vorstellen will, muß man anscheinend erst mal »Bioforge« & Co. fertigstellen.

Auf den nächsten Seiten finden Sie unseren dicken PC-Spiele-Messebericht, der traditionell alphabetisch nach Herstellernamen geordnet ist. Aus der Masse an Neuankündigungen haben wir acht verschiedene Spiele herausgepickt, die wir für extrem vielversprechend halten. Diese CES-Knaller werden in separaten Kästen besonders ausführlich vorgestellt.

Auf der CES waren mehr interessante Spiele zu sehen, als zu Redaktionsschluß erhofft. Wir haben uns deshalb kurzfristig entschlossen, diesen Report auszubauen. Aus technischen Gründen mußten wir den Abschluß auf die Seiten 76 bis 79 auslagern.

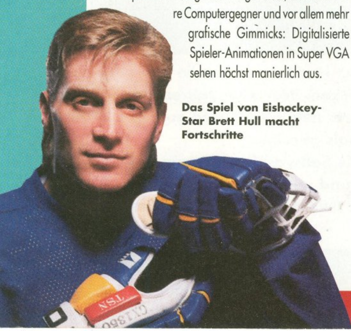
Zugunsten der Spiele haben wir außerdem den Bericht über die Hard- und Software-Neuigkeiten auf der CES zurückgestellt; er wird in der nächsten Ausgabe nachgereicht.

▲ Accolade

Da schmort der Gummi besonders schön: Zumindest grafisch dürfte das Motorradrennen **Cyclemania** für einiges Aufsehen sorgen. Die Strecken wurden für diese exklusive CD-ROM-Entwicklung komplett digitalisiert. Das eigene Motorrad und die anderen Fahrzeuge sind als Sprites auf dem Video-Hintergrund dargestellt. Von Siegprämien kauft man sich bessere Ausrüstung, die vor dem nächsten Start im Tuning-Shop zurechtgefummelt wird.

Die jüngste Golf-Simulation von Accolade wird für Windows entwickelt: **Jack Nicklaus Golden Bear** lautet der Arbeitstitel des neuen Programms, das gegenüber dem Vorgänger »Signature Edition« stark verbessert wird. Golfspiel und Kurs-Designer erhalten neue Features und vor allem renovierte Grafik: Super VGA bringt den ollen Jack richtig schön hochauflösend auf den Bildschirm.

Langsam macht das Eishockey-Spiel **Brett Hull Hockey '95** Anstalten, auf dem PC zu materialisieren. Die Grafik erinnert etwas an »NHL Hockey« von Electronic Arts und zeigt das Spielfeld von schräg oben. Digitalisierte Spielfiguren sollen für realistische Optik sorgen. Baseball-Fans werden schließlich mit einer Reinkarnation bedient: **Hardball 4** ist spielerisch ausgefeilt wie gewohnt, bietet stärkere Computergegner und vor allem mehr grafische Gimmicks: Digitalisierte Spieler-Animationen in Super VGA sehen höchst manierlich aus.



Das Spiel von Eishockey-Star Brett Hull macht Fortschritte

▲ Activision

Fingertrippelnd warten wir alle darauf, daß Activision endlich seine Roboter-3D-Zerlegungsorgie **Mechwarrior 2** vollendet – schließlich haben wir das Teil schon vor einem Jahr in Chicago gesichtet. Doch die Firma blickt weiter voraus und kündigte einige PC-Entwicklungen für 1995 an.

Alte Infocom-Liebhaber sollten sich anschnallen: Es steht eine CD-ROM-Fortsetzung des Textadventure-Klassikers **Planetfall** an. Steve Meretzky wacht über das Design; technisch wird ein ähnlicher Video-Aufwand getrieben wie bei »Return to Zork«. Ausgezorkt haben wir noch lange nicht: Im Herbst '95 soll ein neues Abenteuer zurück ins Great Underground Empire führen. Und wenn man schon beim Aufkochen ist, darf auch **Shanghai 3: Great Moments** nicht fehlen. Viele Multimedia-Effekte und insgesamt drei neue Zusatz-Spielvarianten zeichnen die jüngste Version des Tüftel-Klassikers aus.

Außerdem plant Activision eine Trilogie von Spionage-Adventures, die in Zusammenarbeit mit dem ehemaligen CIA-Chef William Colby entstehen soll. Arbeitstitel: **Through the Eyes of a Spy**.

▲ American Laser Games

Die CD-Spezialisten sind gut in Schuß: Nach den Baller-ROMs »Mad Dog McCree« und »Who shot Johnny Rock« erscheint in Kürze das dritte Actionspiel mit digitalisierten Videoanimationen. **Mad Dog II: The Lost Gold** ist die technisch und spielerisch aufpolierte Fortsetzung des Wildwest-Epos vom letzten Jahr. Drei Routen führen zu einem sagenhaften Goldschatz. Je nachdem, welchen Weg Sie wählen, werden andere Grafiken und Gegner vom CD-ROM geladen.

Zwei weitere Action-CD-ROMs sollen in den nächsten Monaten folgen: Space Pirate verlegt die bewährte Mausklick-Ballerei in den Weltraum, während in **Crime Patrol** beherzte Cops fleißig blaue Bohnen mit Drogengangstern austauschen.



Zieh' schneller, Gringo: Mad Dog II bietet weiteres Wildwest-Geballer

▲ Bethesda Softworks

Neben einem fast fertigen »Delta V« und bemerkenswert lustlosem Standpersonal hatte Bethesda auch etwas Erfreuliches zu bieten: **The Elder Scrolls: Daggerfall** ist der Nachfolger zu »Arena« und wird ausschließlich auf CD-ROM erscheinen. Eine erste, sehr kurze Animationsstudie läßt auf deutlich verbesserte 3D-Grafik schließen. Das feiner dargestellte Szenario bietet jetzt auch sanfte Steigungen und Gefälle. Spielerisch werden die Karrieremöglichkeiten Ihres Charakters ausgebaut (Handel, Schmuggel, etc.).

Neben Zaubersprüchen darf man nun auch magische Tränke und sogar neue Charakterklassen basteln. Arena-Kenntnis ist nicht erforderlich, aber Veteranen können Ihren Charakter aus dem Vorgängerspiel importieren.

▲ Blizzard

Hinter dieser neuen Softwarefirma steckt das Programmierteam von Interplays »Lost Vikings«. Auf dem eigenen Label feiert Blizzard seinen Einstand mit **Warcraft: Orcs and Humans**. In diesem Fantasy-Strategiespiel bauen Sie Burgen und Dörfer, erhalten die Wirtschaft aufrecht und wehren sich gegen den bösen Nachbarn. Das Programm läuft in Echtzeit ab und hat einen 2-Spieler-Modus via Modem oder Netzwerk.

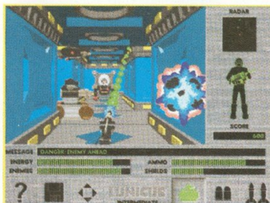
▲ Crystal Dynamics

Die CD-ROM-Umsetzung von »The Horde« scheint nicht der letzte Ausflug in die PC-Gefilde zu bleiben: Crystal Dynamics entwickelt primär fürs 3DO; Umsetzungen ausgewählter Titel sind aber geplant. **Off-World Interceptor** ist ein SF-Geländerennen, bei dem zwei Spieler gleichzeitig antreten können – zumindest auf dem 3DO zieht dann das Grafiktempo sichtbar die Handbremse. **Gex** heißt ein Jump-and-Run rund um eine putzige Eidechse, die ultra-fein animiert über den Bildschirm wuselt. Die 450 Animationsstufen des Reptilienhelden wurden auf einer Silicon-Graphics-Kiste vorberechnet.

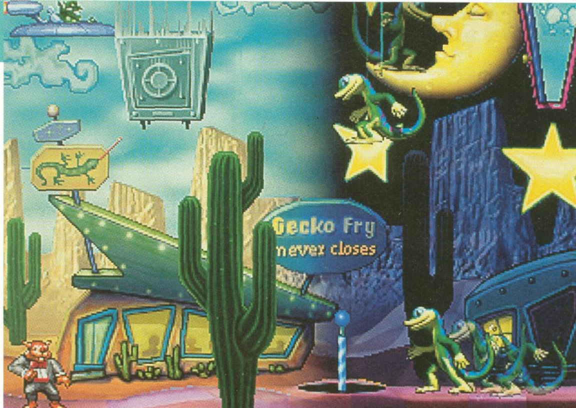
▲ Cyberflix

Für einen gehaltvollen CD-ROM-Western besteht durchaus noch Bedarf. Bei »Mad Dog McCree« wird etwas eintönig rumgeballert, doch **Dust** will weitere Freuden des Wildwest-Lebens vermitteln: Spannende Poker-Partien, Schatzsuche in Minen, Dialoge mit 30 digitalisierten Charakteren und natürlich eine gelegentliche Schießerei – fehlt nur noch John Wayne zum Glück. Bis Anfang 1995 müssen die Pferdehalfter aber noch an der Wand hängen bleiben.

Cyberflix, auf dem Mac bereits ein namhafter Anbieter von speziell für CD entwickelten Spielen, hat noch ein paar weitere PC-Titel auf der Pfanne. Das Endzeit-Action-Adventure **Jump Raven** ist auf dem Macintosh schon ein Hit. Zu dieser schnellen Ballerei gesellen sich in den nächsten Monaten **Lunicus** (Weltraum-Rabumm), **Skullcracker** (Splatter-Action für Horror-Fans) und **R.M.S. Titanic** (Schiffsbergung leicht gemacht).



Lunicus ist eines der ersten CD-ROM-Spiele, die Cyberflix auch für PCs umsetzt



Eidechse Gex gefällt auf dem 3DO durch feine Animation. Crystal Dynamics brütet gerade an einer PC-Umsetzung.

▲ Digital Pictures

Segas Haus- und Hof-Lieferant von CD-ROM-Software braucht offensichtlich Geld. Das Team, welches »Sewer Shark« und das umstrittene »Night Trap« programmierte, setzt jetzt alle Spiele für PC-CD-ROM um. Bevorzugt sollen die neuen Titel erscheinen, zu denen das witzige **Kids on Site** gehört, bei dem Kinder (und Erwachsene) per Video Bulldozer, Dampfwalzen und einen Kran steuern. **Slam City** wird ein Basketballspiel mit Videoclips des amerikanischen Stars Scottie Pippen, **Corpse Killer** ein Voodoo-Adventure, dessen Filmsequenzen komplett in der Karibik gedreht wurden und **Supreme Warrior«** einer der zahlreichen Mortal-Kombat-Clones, der mit echten Kämpfern gedreht wurde. Alleine die Filmaufnahmen für die neuen Titel sollen insgesamt 8 Millionen Dollar gekostet haben.

▲ Dynamix

Unglaublich, die »Incredible«-Denkspielserie wird

BATTLE BUGS (Dynamix)

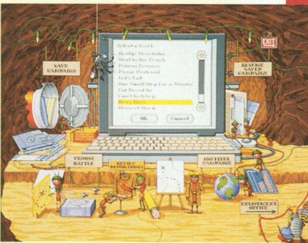
Diese Käfer verstehen keinen Spaß: Die Battle Bugs sind los! Putzig animierte Mini-Krabbler führen Krieg – und sorgen für eines der wenigen originellen Spielkonzepte dieser Messe. Jedes Insekt Ihrer Seite muß pro Level ein bestimmtes Ziel gegen die computergesteuerte Käfer-Konkurrenz erreichen.

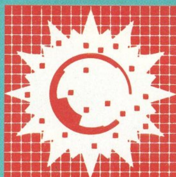
Klickt man eine Spielfigur an, erscheint ein Icon-Menü: Die einzelnen Bugs lassen sich zu einem bestimmten Punkt bewegen, auf einen Gegner hetzen oder zum Einsatz einer Bombe überreden. Solange Sie über den Kommandos brüten, wird das Spiel angehalten. Sind alle Entscheidungen gefällt, startet man den Ablauf und betrachtet deren Auswirkungen. Möchten Sie angesichts der Entwicklung neue Kommandos geben, dürfen Sie das Geschehen jederzeit wieder einfrieren, um die Befehls-Icons anzuklicken.

Die Akteure sind eine Schau für sich. Hochauflösend kommen die detaillierten Animationen der putzigen Krabbelviecher bestens rüber. Austragungsort der einzelnen Schlachten sind leckere Essensreste, um die sich die Insekten balgen.

Es gibt um die 20 verschiedene Käfer-Typen, deren unterschiedliche Talente taktisch klug eingesetzt werden.







fortgesetzt! Nach den »Even more«- und »Toons«-Ablegern gibt's jetzt schlicht und einfach **Incredible Machine 2**. 150 frische Puzzles mit neuen Experimentier-Gegenständen warten auf Liebhaber von Tüfteleien mit physikalischem Background. Bei der Gelegenheit wurden auch die Icons ein wenig überarbeitet. In einem Zwei-Spieler-abwechselnd-Modus teilt man sich die Puzzle-Lösung bei getrennten Punkteabrechnungen.

Alle rüstigen Computerspiele-Rentner atmen auf: **Lode Runner** ist wieder da! Der Plattformheld aus den frühen 80er Jahren feiert dank Dynamix ein Comeback – passender Untertitel: »The Legend Returns«. Klassisch das Konzept: Männchen läuft nach links und rechts, klettert Leitern rauf und runter, sammelt Schätze ein, freut sich des Lebens – bis es in einen der Bösewichte vom Bungeling Empire rennt. Um das zu verhindern, kann Lode Runner Löcher bohren und seine Gegner hineinlocken. In The Legend Returns gibt es 10 Welten mit jeweils 15 Levels, süß animierte hochauflösende Grafik sowie Zwei-Spieler-Modus und Editor.

Noch einer aus der Veteranen-Abteilung: Steve Yberra, der Macher des legendären »Starflight«, veröffentlicht bei Dynamix sein neues SF-Strategiespiel **Alien Legacy**. Besondere Kennzeichen: Kolonisieren fremder Planeten, Bauen von Raumstationen, Forschung nach neuen Technologien, Sitzungen mit Beratern – und wenn's dem Kommandanten doch mal langweilig wird, flitzt er im Gleiter über die Fraktallandschaft einer Welt.





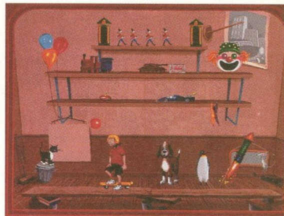
Dynamix' Metaltech-Programme nebeneinander: Battledrome (oben) und das später erscheinende Earthsiege

Kurz und bündig die Abteilung »Das haben wir schon mal auf einer Messe gesehen«: Beim U-Boot-Simulator **Aces of the Deep** wogen die Wellen sehr ansehnlich; noch im Sommer soll das Programm endlich auslaufen. Gleich zwei Spiele der 3D-Actionreihe »Metaltech« sind in Arbeit: Bei **Earthsiege** und **Battledrome** ziehen Sie gegen feindliche Robotergiganten ins Gefecht. Der Liebhaber von US-Sportarten erfreut sich an **Front Page Sports Baseball** und an einer neuen 95er-Version von **Football Pro**.

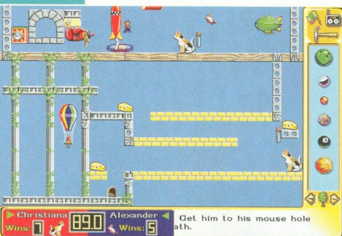
▲ Europress

Im Dunstkreis des Maxis-Standes stellte die englische Firma Europress das witzige Werk eines französischen Programmierers vor. **Klik & Play** ist ein vielversprechender Spiele-Baukasten für Windows. Nach der Wahl eines Basiskonzepts (Autorennen, Weltraum-Ballerei, Jump-and-Run, etc.) können Sie Level-Aufbau, Sprites, Regeln oder Soundeffekte ändern. Das Programm macht einen recht flexiblen und leicht zugänglichen Eindruck.

Beim Testspielen der Eigenkreation meldet sich Klik & Play, sobald eine Detailfrage noch offen ist: »Was soll ich tun, wenn der Ball auf die Spielfigur trifft?«. Viele Menüs, weit und breit lauert keine Programmiersprache. Erfreulich: Mit Klik & Play generierte Spiele sind alleine lauffähig und dürfen als PD- oder Shareware-Titel verbreitet werden.



Der Windows-Spielebaukasten Klik & Play ist schön leicht zu bedienen



◀ Incredible Machine 2 bietet neue Puzzles, Objekte und einen Zwei-Spieler-Modus

▲ Gametek

Man könnte fast meinen, »Elite II – Frontier« sei nur eine Fingerübung gewesen: David Braben arbeitet bereits an einer Fortsetzung namens **Frontier: First Encounters**, die im Herbst erscheinen soll. Die Liste neuer Features liest sich, als würde David endlich die größten Mängel beseitigen.

Die 3D-Grafik wird komplett neu gestaltet, die Menüs sollen benutzerfreundlich werden, eine Handlung mit nicht zufällig zusammengestellten Missionen wird eingebaut – und so weiter.

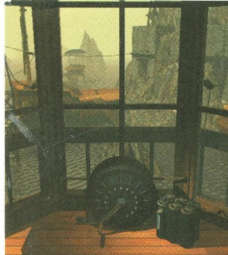
Mit seinem zweiten Spiel setzt Gametek auf 3D-Action: In **Quarantine** wurde eine komplette Stadt wegen der unerträglichen Gewalt unter Quarantäne gestellt und als Riesengefängnis genutzt. Sie ballern sich an Bord des Taxis durch die Straßen-

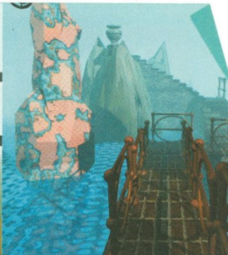


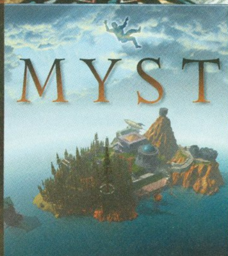
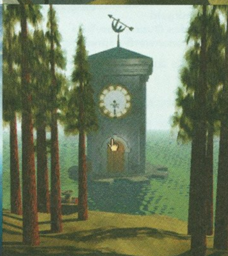
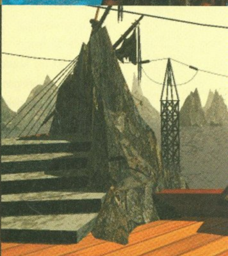
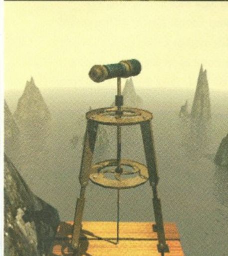


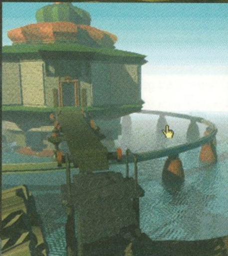
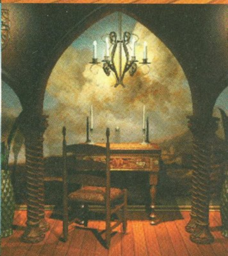
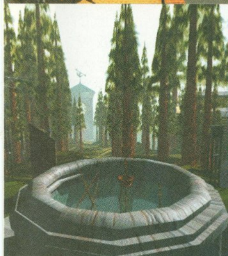
Alien Legacy ist das neue SF-Strategiespiel von Starflight-Designer Steve Yberra

The Legend Returns: Nach zehn Jahren feiert Lode Runner sein Comeback bei Dynamix

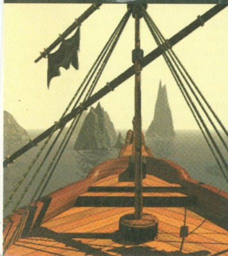



"Wenn ein Spiel jemals uneingeschränkt einen Hitstern verdient hat, dann ist es ohne Wenn und Aber dieses Adventure, das genausogut Spiel des Monats hätte werden können!"
11 von 12, Hitstern, ASM Juni '94


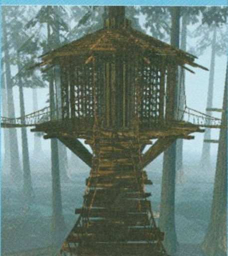
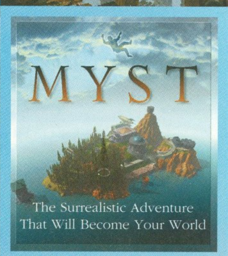
DOS-Urteil: "Ein Kleinod für Adventure-Puristen"
9 von 10, Spiel des Monats, DOS International, Juli '94

MYST




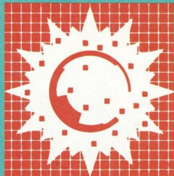
"Die Grafik bei Myst ist atemberaubend und unglaublich detailliert." PC Games, Juni '94




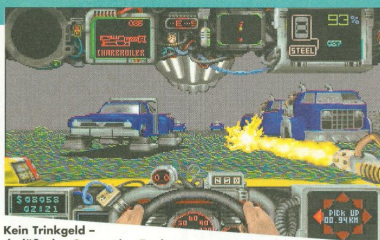

Alle vier
Dimensionen
Alle sechs
Sinne



Verlieren Sie sich in den Welten von Myst.
Dieses multi-dimensionale Abenteuer definiert die Grenzen des interaktiven Adventures neu.
Nur die CD ermöglicht diesen Grad an faszinierender grafischer Detailtreue, fotorealistischen Landschaften und stimmungsvoller Sound-Untermalung. All Ihre Sinne werden lebendig, wenn Sie sich auf den Weg machen, die unzähligen Rätsel von Myst zu lösen. Deutsches Handbuch. Auch für den Macintosh erhältlich.
Brøderbund®
Informationen über Electronic Arts GmbH, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel: 05241/24307. Myst ist ein Warenzeichen von Cyan, Inc. Alle Rechte vorbehalten. ©Copyright 1994, Brøderbund Software, Inc. und Cyan, Inc.

CYAN®


MYST
The Surrealistic Adventure That Will Become Your World





Kein Trinkgeld – da läßt das Quarantine-Taxi den Flammenwerfer sprechen

schluchten, um einen Ausweg aus der Stadt zu finden. Um sich die notwendigen Ersatzteile zu besorgen, nehmen Sie Missionen an, die das entsprechende Geld einbringen.

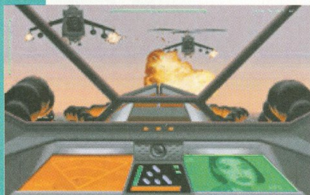
Außerdem hat Gametek noch ein Taktikspiel namens **Tacops** in Arbeit und wird in Kürze eine CD-ROM-Version von **Corridor 7** mit Netzwerk-Support veröffentlichen.

▲ id Software

»Doomsday« ist am 18. Oktober. Dann soll weltweit **»Doom II – Hell on Earth«** erscheinen. Gegenüber dem Vorgänger, der in Deutschland mittlerweile indiziert wurde, hat id aber nicht viel geändert. Eine Shareware-Version gibt es diesmal nicht; Doom II wird es nur in Softwaregeschäften als normales Vollpreisprodukt mit Kopierschutz geben. Am gleichen Tag wie Doom II soll auch schon das offizielle Hintbook zu haben sein.

▲ Interplay

Bei schnellen 3D-Spielen wurden in den letzten Monaten diverse technische Quantensprünge gemacht. Interplay ließ sich nicht lumpen und stellte auf der CES gleich zwei Action-lastige Programme der Grafik-Kategorie »Dir fallen die Augen raus« vor. Zu **Descent** (siehe Kasten) gesellt sich **Cyberia**. Drew Markham, Chef der Programmiertruppe Xatrix, erhebt Anspruch auf das berühmt-berüchtigte Prädikat »interactive Movie«. Das futuristische Action-Adventure handelt von der Suche nach einer ultimativen Waffe, die irgendwo in der eisigen Steppe von Asien versteckt ist. Zwei Grafikstile werden bei Cyberia eingesetzt, um das Geschehen rüberzubringen: In Flugsequenzen folgt der Gleiter unseres Helden einem festen Kurs; der Spieler steuert nur die Bordgeschütze, um Angreifer auszuschalten. Erreicht man eine Basis, stapft die Spielfigur in stattlicher Größe durch die Katakomben gerenderter Hangars. Wechselnde Kameraperspektiven und Nahaufnahmen sollen ebenso der Atmosphäre zugute kommen wie der Soundtrack, der von Thomas Dolby komponiert wird.

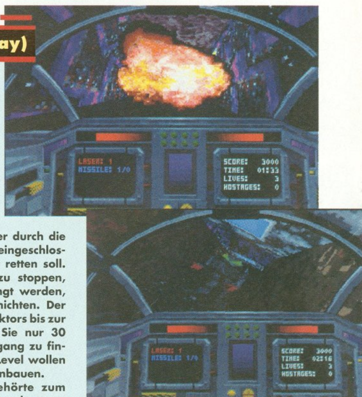

Die Flugbahn ist bei den 3D-Sequenzen von Cyberia fest vorgegeben

»Nein, Dungeon Master II ist noch nicht ganz fertig. Aber bis Weihnachten schaffen wir's!«. Groß ist der Optimismus bei Interplay, denn das eigentliche Design von FTLs neuem Rollenspiel ist fix und fertig. Die Grafik von **Dungeon Master II: Legend of Skullkeep** wird zur Stunde noch auf 256 Farben getrimmt. Die Zusammenarbeit zwischen Interplay und FTL soll weiter gehen: Basierend auf Dungeon Master II-System könnte es 1995 ein weiteres Rollenspiel geben. Außerdem liebäugelt man mit einer Fortsetzung zu einem Klassiker, der in den 80er Jahren die Atari ST-Gemeinde begeisterte: **Sundog**. Ein weiteres langwieriges Fantasy-Projekt soll im Oktober in die Geschäfte kommen: Für **Stonekeep** müssen nur noch wenige 3D-Monster gerendert werden.

Die 3DO-Entwicklung **Kingdom: The Far Reaches** wird zum Jahresende für PC-CD-ROM umgesetzt. Dieses Adventure ist eine Art interaktiver Zeichentrickfilm: Je nachdem, welche Entscheidung der Spieler fällt, wird eine andere Animation abgespielt. Während wir immer noch auf die CD-ROM-Versionen der Maxis-Klassiker »SimAnt« und »SimEarth« warten, kündigte Interplay auch eine CD-Umsetzung von **SimLife** an. Am Stand wurde jede Menge vorberechnete 3D-Grafik hochauflösend präsentiert, aber der spielerische Kern wird sich gegenüber dem Floppy-Vorbild nicht wesentlich ändern.

Abteilung »ferner liefen«: **Mario's Game Gallery** vereint fünf grottige Oldies wie Domino oder Backgammon. Damit keiner das Teil für eine Shareware-Kollektion hält, dient Nintendo-Klempner

DESCENT (Interplay)



Interplay hatte am Stand einen frisch eingekauften 3D-Hammer in der Tasche, der mit dem schwer aussprechbaren Namen »Descent« (»diezänt«, zu deutsch: »Abstieg«) glänzte.

Zur Handlung: In einer Erzmine auf einem Mond drehen aus unbekannten Gründen die Arbeitsroboter durch. Sie schlüpfen in einen kleinen wendigen Gleiter, der durch die Minenschächte fliegt und die eingeschlossenen menschlichen Arbeiter retten soll. Um den Roboterwahnsinn zu stoppen, muß die Mine dann gesprengt werden, indem Sie den Reaktor vernichten. Der Haken: Vom Beschuß des Reaktors bis zur Explosion der Mine haben Sie nur 30 Sekunden Zeit, um den Ausgang zu finden. Mindestens 30 solcher Level wollen die Entwickler in das Spiel einbauen.

Die Grafik von Descent gehörte zum schnellsten, was auf der CES zu sehen war und ist dabei noch überaus detailreich. Licht- und Schatteneffekte, abwechslungsreiche Gangsysteme und sehr überzeugend animierte Gegner, die ebenfalls durch 3D-Polygongrafik dargestellt werden, machen das Fliegen durch die Korridore zu einem wahren Vergnügen. Zudem sind die Levels tatsächlich dreidimensional angelegt. Der Gleiter kann auch in Gänge, die nach »oben« oder »unten« führen schweben und sich um alle Achsen drehen.

Auch eine Andeutung von Puzzles und Strategie fehlt nicht: Gerettete Minenarbeiter verraten den Standort von besseren Waffen und Energiepacks. Diese Punkte werden dann auf Ihrer 3D-Automap (ein in alle Richtungen drehbares Drahtgitter) verzeichnet.

Das erste 256-Farben-Bild von Dungeon Master II

Kingdom ist ein Zeichentrick-Adventure für jüngere Spieler

Mario als Computergegner. Diese erregende Ankündigung läßt sich nur noch durch **Bridge Deluxe II with Omar Sharif** für CD-ROM steigern. Der Gruftie-Schauspieler präsentiert Super VGA-Grafik und einen Lernmodus.

▲ Jasmine Multimedia

Das Videoclip-Puzzle VidGrid ist simpel, aber spaßig

In Zusammenarbeit mit dem Plattenlabel Geffen Records entsteht **VidGrid**, ein einfaches aber dennoch packendes Computerspiel. Neun Musikvideos bekannter Künstler (Guns & Roses, Peter Gabriel, Aerosmith, etc.) werden in Einzelteile zerlegt, die Sie wieder zusammenpuzzeln müssen, während das Video läuft. Das klingt langweiliger als es ist: Da sich in den Puzzleteilen die Videoausschnitte bewegen, steigt der Hektikfaktor ungemein. Schließlich müssen Sie fertig sein, bevor der letzte Akkord verklungen ist. Startschuß für das Videopuzzle: September, natürlich nur auf CD-ROM.

▲ Koei

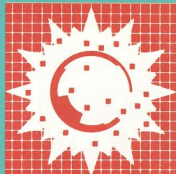
Drei neue Titel sind bei den Strategiespiel-Experten in Arbeit: **Genghis Khan 2** (Mongolen-Power mit 2-Spieler-Modus), **Romance of the three Kingoms 3** (Eroberung des alten China) sowie **Liberty or Death** (US-Unabhängigkeitskrieg).

▲ Legend Entertainment

Ein nicht ganz ausgeschlafener Bob Bates (»Die Demo wurde erst um halb vier in der Nacht vor meinem Abflug fertig«) präsentierte stolz zwei neue Adventures. Dabei setzen die Entwickler auf neue Technologien und das Medium CD-ROM.

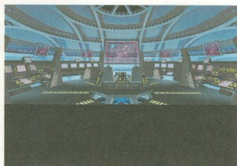
Im Herbst soll das Fantasy-Spiel **Death Gate** erscheinen, welches auf einer in USA höchst beliebten Buchreihe basiert. Die Welt von Death Gate wurde in fünf Bestandteile zerlegt: Feuer, Wasser,

Legends neue Fantasyroman-Umsetzung Death Gate erstrahlt in Super VGA



Luft, Erde und ein geheimnisvolles Labyrinth, in dem der Spieler die Teile eines Siegels suchen muß, welches die Fragmente wieder zusammensetzt. Death Gate bietet die gleiche Benutzerführung wie »Companions of Xanth«, soll aber durchgehend Super VGA-Grafiken verwenden. Außerdem wird es im Spiel zahlreiche Zwischensequenzen geben, die als SVGA-Videos vom CD-ROM abgespielt werden.

Zum Jahreswechsel erscheint **Mission Critical**. Für die Grafik wurde ein Architektur-Büro von Legend beauftragt, höchst detaillierte Raumschiff-Modelle mittels einer CAD-Software anzufertigen. Der Spieler findet sich als einziger Überlebender in jenem Raumschiff wieder und muß herausfinden, was mit



Mission Critical wird Legends erster Ausflug in die 3D-Adventure-Welt

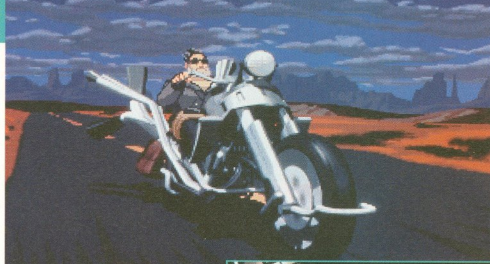
der Crew passiert ist. Wie bei »7th Guest« bewegt man sich von Raum zu Raum, aber trotz vorberechneter Grafiken will Legend ähnliche Puzzles wie in seinen anderen Adventures einbauen. Zur Zeit werden noch verschiedene Methoden diskutiert, wie sich bewegliche Gegenstände optimal in die gerenderte Grafiken einbauen lassen.

ARRIVIDERCI FLOPPY

Ähnlich schnell wie die Compact Disk unlängst die Analog-Schallplatte als Tonträger verdrängt hat, wird CD-ROM den guten alten Disketten den Garaus machen. Praktisch jeder größere neue PC-Titel erscheint in Zukunft erst auf CD; abgespeckte Diskettenversionen folgen mit Verspätung – wenn überhaupt.
Nicht wenige Softwarefirmen meinten auf der CES: »Zum Weihnachtsgeschäft werden wir den Floppy-Markt nochmal berücksichtigen. Ab 1995 liefern wir nur noch CDs aus«. Wen wundert's: Die silberne Scheibe bietet nicht nur viel Platz für Grafik- und Sound-Spielereien, sondern hat sich zum Garanten für üppige Umsätze gemausert. Nach einer internen Hochrechnung dürfte z.B. LucasArts Ende diesen Jahres das millionste Rebel Assault verkaufen.

▲ Looking Glass

Die Ex-»Blue Sky«-Programmierer haben sich jetzt endgültig auf den Namen »Looking Glass« geeinigt, unter dem sie ihre Spiele veröffentlichen wollen. Unter beiden Bezeichnungen hatten die Programmierer bisher viele Erfolge vorzuweisen. Von den »Chuck Yeager«-Spielen über »Ultima Underworld« bis hin zu »Car & Driver« sind die Entwickler als 3D-Experten bekannt. Das erste Spiel unter neuem Namen, die Flugsimulation **Flight Unlimited** war dann auch so gut, daß wir ihm einen eigenen Kasten gewidmet haben.





Die Tentacle-Designer bei LucasArts programmieren mit Full Throttle ein ernstes Comic-Adventure

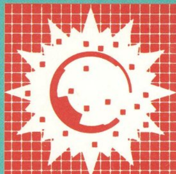
▲ LucasArts

Das »Day of the Tentacle«-Team meldet sich mit dem Road-Movie-Adventure **Full Throttle** zurück. Wichtigste Information für alle Fans: Es handelt sich nicht um eine alberne Komödie, sondern um eine relativ ernste Comicstory. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Motorradfahrers Ben, der als Mörder gejagt wird, obwohl er unschuldig ist. Bei seiner Flucht muß er natürlich den

FLIGHT UNLIMITED (Looking Glas)

Diese Flugsimulation wird neue Standards für 3D-Grafik setzen.
Eine Kombination diverser neuer Techniken sorgt bei »Flight Unlimited« für die realistischste Darstellung, die man auf einem PC bisher gesehen hat. Basierend auf Luftfotografien wurde ein Gebiet in Arizona perfekt in 3D-Daten umgewandelt. Der Spieler steuert eins von sechs Flugzeugen und nimmt an Aerobatik-Kursen teil. Ziel ist es, bei Kunstflug-Wettbewerben möglichst viele Punkte zu erhalten.
Physiker, Pilot und Programmierer Seamus Blackman bastelte ein neues Formelsystem zusammen, bei dem nicht das Flugzeug, sondern die Luft um das Flugzeug im Mittelpunkt steht. Dadurch war es ihm möglich, auch kleine Turbulenzen und andere Effekte einzubauen, die anderen Flugsimulationen bislang gefehlt haben.
Looking Glass möchte aus Flight Unlimited im Laufe der nächsten Jahre eine ganze Reihe von Flug-Produkten entwickeln. Neben neuen Gebieten und Flugzeugen sind ein Air-Combat-Modul sowie ein Netzwerk-Modus in Planung.





wahren Täter suchen.

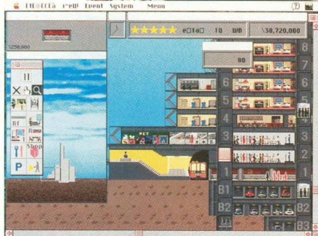
Full Throttle soll das erste Adventure von Lucasarts werden, das nur für CD-ROM erscheint. Die Grafik im Comic-Stil wird mit 3D-Animationen gemischt; so sind alle Motorräder und andere Fortbewegungsmittel mit »3D Studio« entstanden und trotzdem recht nahtlos in die normale Grafik integriert worden.

Neben typischen Adventure-Szenen mit einem aufgebohrten »Sam & Max«-Interface (mehr Icons) sollen auch zahlreiche Actionszenen die Verfolgungsjagd am Bildschirm lebendig werden lassen.

Über das neue Star Wars-Spiel namens **Dark Forces** lesen Sie mehr in einem separaten Kasten.

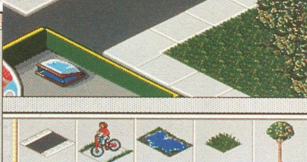
The Dig (das man intern schon in »Die unendliche Geschichte« umbenannt hat) verzögert sich weiterhin und ist jetzt für März 1995 geplant.

Als Trostpflaster mag gelten, daß das Computergrafik-Team von Industrial Light & Magic, welches auch die Dinosaurier in »Jurassic Park« programmierte, eine Reihe von äußerst spektakulären 3D-Sequenzen für The Dig vorbereitet. Außerdem wird die Zeit genutzt, um sich weiteren Input von Steven Spielberg zu holen, von dem die Idee und weite Teile des »Drehbuchs« stammen.



Turmbau zu Maxis: Bei SimTower managen Sie einen Wolkenkratzer





SimTown ist eine niedliche SimCity-Variante für Kinder

▲ Maxis

»Das ist unser vertikales SimCity« lautet die lapidare Maxis-Kurzerklärung für das jüngste Mitglied in der Sim-Sippe: **SimTower**. Als Konstrukteur und Eigentümer eines Wolkenkratzers bauen Sie bis zu 99 Stockwerke in die Höhe. Doch um soweit zu kom-

DARK FORCES (LucasArts)

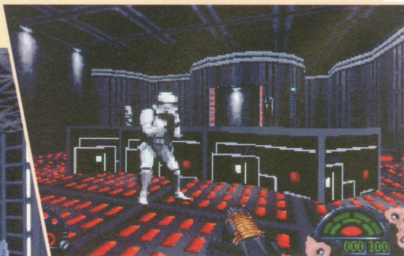


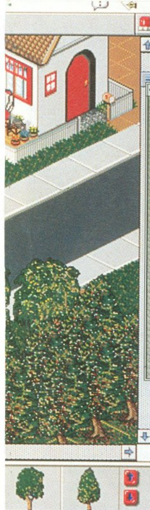
Die Rebellion hat viele gut getarnte Spione. Einer von ihnen beschaffte beispielsweise Prinzessin Leia die Pläne des Todessterns. In »Dark Forces« schlüpfen Sie in die Rolle eines solchen Agenten, der ohne Raumschiff und auf sich alleine gestellt die Basen des Imperiums infiltriert und dort wichtige Geheimnisse stiehlt.

Bei der Umsetzung dieses Konzepts haben sich die LucasArts-Programmierer ganz offensichtlich an »Doom« orientiert. Die 3D-Grafik aus der Sicht des Agenten, der sich durch die Gänge des Todessterns oder einer imperialen Geheimbasis schleicht, ist auf den ersten Blick identisch mit dem Shareware-Vorbild. Nach einigen Minuten sieht man aber gleich einen ganzen Berg von neuen Effekten, den sich die Entwickler einfallen ließen. So wurde quasi als »Abfallprodukt« der Tie Fighter-Entwicklung jede Menge zusätzlicher Polygon-Grafik integriert. Sie sehen beispielsweise in einem Hangar die Tie Fighter einschweben; an den Wänden befinden sich Laserkanonen oder Sicherheitskameras, die sich auf Sie ausrichten. Die Effekte sehen nicht nur eindrucksvoll aus, sondern machen auch das Spiel tiefer; Dark Forces wird keine reine Ballerei, sondern auch Strategie- und Puzzle-Elemente enthalten.

Dark Forces wird nur auf CD-ROM erscheinen. Die einzelnen Levels werden zwar komplett in den Speicher geladen, doch die »Rebel Assault«-Grafiker füllen das CD-ROM mit Animationen, welche die weitere Geschichte zwischen den einzelnen Stufen erzählen.









Merits neuer »interaktiver Film« Psychotron



Fighter Wing ist eine unkomplizierte Flugsimulation mit Netzwerkmodus



Im Labyrinth des Schurken Radiaki knöpfen Sie sich zahlreiche Monster vor

men, muß sich die Bude auch rechnen. Sie legen die Miete für einzelne Etagen fest und entscheiden, ob hier Wohnungen, Geschäfte, Restaurants oder Büros entstehen sollen. Zu den Katastrophen, die Sie im Spielverlauf heimsuchen können, gehören Terroristen-Erpressungen, Küchenschaben-Invasionen und ein riesiger Gorilla, der an Ihrem schönen Hochhaus nach oben klettert. Entwickelt wird SimTower übrigens nicht vom original SimCity-Team, sondern von einer japanischen Programmiertruppe. Die PC-Version wird unter Windows laufen und voraussichtlich erst zum Jahreswechsel erscheinen.

Den Putzigkeits-Sonderpreis bekommt hingegen **SimTown** zugeschlagen. Diese CD-ROM-only-Produkt ist eine Art SimCity für Kinder zwischen 8 und 12 Jahren. Spielerisch gegenüber der Erwachsenen-Version vereinfacht, bietet diese Dorf-Simulation auch neue Features. In Nahaufnahme beobachtet man, was in den einzelnen Häusern gerade vorgeht. Die einzelnen Bürger haben Namen und feste Tagesabläufe. Zu wenig Bäume und zu viel Müll behindern das Wachstum der Kleinstadt.

Ebenfalls für Kids gedacht ist **Widget Workshop**, eine Art witziger Experimentierkasten für physikalische Logeleien auf dem Bildschirm.

▲ Media Vision

Keine neuen Sound- und Videokarten, aber jede Menge neue Spiele gab es bei Media Vision zu sehen. Den Anfang macht **Quantum Gate 2**, die Fortsetzung zum Multimedia-Tiefpunkt des letzten Jahres. Diesmal soll der virtuelle Film tatsächlich interaktiv sein. Drei völlig verschiedene Schlußszenen werden uns versprochen.

Inzwischen war auch das »Critical Path«-Team nicht untätig. **The Daedalus Encounter** machte auf der Messe einen äußerst positiven Eindruck. Das Spiel beginnt mit einem Paukenschlag: Während eines Gefechts wird Ihr Raumschiff zerstört und Sie kommen ums Leben. Allerdings können Freunde Ihr Gehirn retten und innerhalb einer Robotersonde wiederbeleben. Da der Krieg vorbei ist und niemand mehr Soldaten braucht, geht man auf die Suche nach Raumschiffwracks, um diese nach wertvollen Materialien zu durchsuchen. Dabei haben Sie eine unangenehme Begegnung mit ein paar sehr unfreundlichen Aliens...

Glasklare Videos, aufregende optische Effekte und richtige Adventure-Puzzles könnten aus Daedalus Encounter ein rundum gutes Spiel machen, das gleich zwei CD-ROMs belegen wird. Die Hauptrolle spielt übrigens die aus »Wayne's World« bekannte Tia Carrere.

Tausendsassa Steve Meretzky macht nicht nur Adventures für Legend und Activision; bei Media Vision hat er eine ulkige Brettspiel-Sammlung namens »Hodj'n'Podj« im Programm. Eine Rahmenhandlung um zwei entführte Prinzessinnen hält die zwanzig Variationen bekannter Denk- und Brettspiele zusammen. So spielen Sie beispielsweise »Battlefish« (Fische versenken) oder ein Videopoker nach klingonischen Regeln.

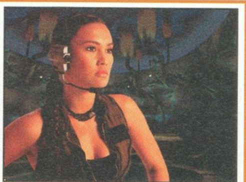
Zwei Spieler können in fast jedem der Unterprogramme gegeneinander antreten.

Noch im frühen Design-Stadium ist **Coolsville**, Media Visions Adventure rund um die Jazzmusik.

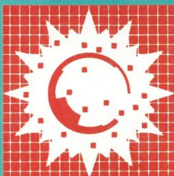
▲ Merit Software

Merit gehört zu den zahlreichen Publishern, die ihre Entwicklung ganz auf CD-ROM ausrichten. Abgespeckte Diskettenversionen wird es in Zukunft nur noch vereinzelt geben. In die Abteilung »interaktive Filme« gehört **Psychotron**. Der PC-Anwender klickt sich in seiner Aktivität eher etwas gebremst durch Multiple-Choice-Menüs, guckt sich die Videosequenzen an und findet bei einem Sub-Spiel wie z.B. einer Runde Poker etwas Abwechslung. Neben einer »normalen« Windows-Version wird es auch eine MPEG-Fassung für Reel Magic geben, die grafisch entsprechend stark aussieht.





Daedalus Encounter, der neue interaktive Film der Critical Path-Macher, verspricht mehr Puzzles

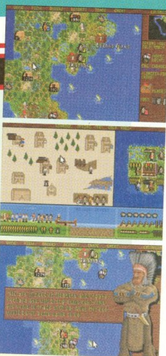


Auf der Welle der populären 3D-Actionspiele schwimmt **The Fortress of Dr. Radiaki**: Finsterer japanischer Wissenschaftler bedroht Menschheit mit Atombomben-Spirenzien; tapferer Spieler schleicht sich zwecks Verhinderung in die Festung des Schurken ein. Hier gibt's zahlreiche 3D-Labyrinthe, Waffen und Monster – man kennt das ja. Die Flugsimulation **Fighter Wing** tendiert mehr in Richtung Actionspiel: leicht zugängliche Kampffliegerei mit Netzwerk-Modus; eine komplexere Simulations-Steuerung läßt sich optional einschalten.

Cyber Judas ist der vor allem grafisch aufgemotzte Nachfolger des Polit-Strategiespiels »Shadow President«: Sechs Berater sollen Sie, den Präsidenten der USA, bei seinem schwierigen Amt unterstützen – doch einer wird sich als Verräter entpuppen. Viel 3D-Schnickschnack und deshalb nur auf CD-ROM zu haben.

Ansonsten bastelt Merit weiter an dem Grusel-Thriller **»Harvester«** jüngste Hochrechnung: soll im Oktober kommen.

COLONIZATION (Microprose)



Ein Spiel von Sid wird leicht zum Hit: Mit legendären Strategie-Klassikern wie »Pirates«, »Railroad Tycoon« oder »Civilization« erntete Spieldesigner Sid Meier nicht nur Lobeshymnen, sondern bescherte Microprose auch dicke Umsätze. Im Herbst gibt es endlich wieder ein typisches Meier-Programm im Erforschen-und-Erobern-Stil. Der große Meister persönlich stellte Colonization mit einer kleinen Show-Einlage vor: »Einige Leute bezeichnen meine Programme sogar als God Games«... Donner kracht aus dem Monitor; der Herr scheint erzürnt: »Sid, Du macht doch nicht schon wieder eines von diesen Gott-Spielen? Du hast doch keine Ahnung, wieviel Arbeit so eine Schöpfung ist...«.

Maestro Meier wird seine Fans nicht enttäuschen: Colonization erinnert nicht nur vom Namen her an Civilization. Im Mittelpunkt steht die Entdeckung einer neuen Welt. Sie können mit der Geographie Amerikas vorlieb nehmen oder sich per Zufall einen neuen Kontinent generieren lassen.

Als französischer, spanischer, holländischer oder englischer Entdecker geht die Arbeit nach der Landung erst richtig los. Städte werden gegründet, Beziehungen zu den Ureinwohnern aufgenommen. Natürlich treiben sich die rivalisierenden Kolonialmächte auch auf dem Kontinent herum. Sie ordnen den Siedlern einen von 20 Berufen zu und beeinflussen damit die Entwicklung der Wirtschaft. Farmer, Bergarbeiter oder Soldaten entstehen auf diese Weise; durch Training verbessern die Siedler ihre Effizienz.

Sid betonte, daß es sich bei seinem neuen Spiel nicht um »Civilization 2« handele – an einem solchen Projekt brüte er noch unverbindlich vor sich hin. Microprose plant indes eine Veröffentlichung des alten Civilization mit einem neuen Netzwerk-Modus.

Nur vorübergehend auf Eis gelegt ist Sids Strategiespiel über den amerikanischen Bürgerkrieg. Wenn Colonization fertig ist, will er dieses Projekt wieder aufnehmen.

▲ Microprose



Vom »Orion«-Programmierteam kommt das neue Strategiespiel Master of Magic

Zu den angenehmen Überraschungen im Strategiegenre gehörte Ende letzten Jahres das SF-Eroberungsspiel »Master of Orion«. Das Programmierteam hat seitdem nicht geschlafen: Der in wenigen Monaten erscheinende Nachfolger **Master of Magic** hat mit Raumschiffen nicht viel am Hut. Das Fantasy-Strategiespiel erinnert enorm an »Civilization«: Sie gründen Städte, setzen deren Ressourcen gezielt ein und müssen sich auch mit bösen Nachbarn herumschlagen. Besonderes Augenmerk gilt der Zauberei: Ohne motivierte Magier hat man's gegen das Monstergesindel schwer. Das neue Sid-Meier-Opus **Colonization** stellen wir in einem separaten Kasten ausführlich vor.

Außerdem beglückt uns Microprose mit **Ultimate Football** (inklusive der Option, wöchentlich die neuesten NFL-Statistiken bei einer amerikanischen Spezial-Mailbox per Modem abzurufen). **Space Kids** bedeutet für die Firma den Einstieg in die Lernspielwelt: 5 – 12jährige sollen von den Abenteuern knuddeliger Aliens unterhalten werden.

▲ Novalogic

Die Panzer-Simulation **Armoured Fist** steht kurz vor der Fertigstellung. »Am 15. August beginnt in den USA die Auslieferung«, dessen ist man sich bei Novalogic sehr sicher. Die neueste Version ließ erahnen, daß sich das lange Warten gelohnt hat. Rauch- und Nebeleffekte sorgten für sehr realistische Grafiken und auch die verschiedenen Nachtsichtmodi wurden entscheidend verbessert.

Damit die Programmierer ab August nicht unbeschäftigt bleiben, ist das nächste Spiel schon in Planung. **Hardwired** basiert auf einem Science-fiction-Roman von Walter Jon Williams. Die wilde Jagd im Cyberpunk-Milieu wird als CD-ROM-Produkt



Novalogics Raucherzone: Die Grafik von Armoured Fist wurde nochmal verbessert

I WANT YOU

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 2 11 88 MONTAG - FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR · JÜLICHER STRASSE 53 - 55 · 52249 ESCHWEILER

SIMULATION / STRATEGIE

Aces of the Deep	V	79,99*
Archon Ultra	V	79,99
Aufschwung Ost	V	64,99
Battle Isle 2	V	79,99
Burning Steel	V	79,99
B. Steel Data 1, 2 od. Editor je	V	35,99
Burning Steel 2 (Great Naval Battles 2)	E	64,99
Burning Steel 2	V	87,99*
Caribbean Disaster	V	79,99*
Chartbreaker	V	64,99*
Civilization	V	89,99
Christoph Kolumbus	V	79,99
Comanche	V	87,99
Comanche Mission Disk 1	V	47,99
Com. over the Edge (Miss.Disk 2)	V	54,99
D - Day	**E**	**64,99**
Death or Glory	**V**	**94,99**
Delta V	E	64,99*
Der Patrizier	V	79,99
Der Planer	V	79,99
Der Planer Extra (Zusatzdiskette)	V	39,99
Die Siedler	V	77,99
Elite 2 - Frontier	A	64,99
Empire DeLuxe	V	64,99
Evasive Action	A	59,99
F 1	A	64,99
F-14 - Fleet Defender	A	94,99
Falcon 3.0	A	69,99
Flugsimulator 5.0	V	134,99
FS5.0 Scenery Disk versch. ab		47,99
FS 5.0 Nr. 1-5 Deutschland je	V	39,99
FS 5.0 Nr. 6 D. Süd (Bayern)	V	39,99
Genesia	E	59,99
Hanse - Die Expedition	V	39,99*
Harpoon 2	E	79,99*
Incredible Toons	V	74,99
Mad News	V	77,99*
Mad TV	V	39,99
Mechwarrior 2: The Clans	A	i. Vorb.
Mephisto Genius (R. Lang)	V	114,99
Mephisto Gideon (Ed Schröder)	V	79,99
Merchant Prince	A	74,99
Outpost	V	79,99*
Overlord	A	64,99*
Pacific Strike	A	87,99
Pacific Strike Speech Pack	A	37,99
Pinball Dreams	A	59,99
Pinball Dreams Datadisk	A	35,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pirates Gold	V	89,99
Pizza Connection	V	84,99
Privateer	A	87,99
Privateer Speech Acc. Pack	A	37,99
Privateer Sp. Operations 1	A	37,99
Quarter Pole	V	64,99
Rings of Medusa Gold	V	69,99
Rüsselsheim (Detroit)	V	64,99
Silver Ball	A	54,99
Sim City DeLuxe	A	79,99
(Sim City incl. Arch. 1 und Terrain Editor)		
Sim City 2000	V	87,99
Sim City 2000 Scenario 1	E	35,99
Software Manager	V	64,99
SSN-21 Seawolf	E	79,99
SSN-21 Seawolf	V	79,99
Starlord	V	94,99
Strike Commander	A	87,99
Strike Com. Speech Pack	A	35,99
Strike Com.Tactical Op. 1	A	37,99
Stunt Island	V	94,99
S. U. B.	V	64,99*
Subwar 2050	A	94,99
Subwar 2050 Mission Disk	A	54,99*
Syndicate + Data Disk	V	79,99
T. F. X.	A	87,99
Tornado	A	79,99
Tornado Desert Storm	A	37,99
UFO Enemy Unknown	V	94,99
Victory at Sea	E	79,99*
Wargame Construction Set II	E	64,99
War in Russia	E	79,99
Warlords 2	E	79,99
Warlords 2 Scenario Builder	E	69,99
Werewolf KA 50	A	64,99*
Wing Armada	A	69,99
Wings of Glory	V	i. Vorb.
World War 2 - Battles of the S. P.	A	74,99
WC DeLuxe (WC1+Se.1&2)	A	87,99
WC 2 inkl. Speech Pack	V	64,99
WC 2 Spec.Op. 1 und 2	A	45,99
X - Wing	A	87,99
X - Wing Upgrade Kit	V	54,99
X - Wing Miss. 2 (B - Wing)	V	39,99
Zeppelin - Giants of the Sky	V	77,99

ROLLENSPIELE/ADVENTURES

Al-Qadim - The Genie´s Curse	**E**	**64,99**
Alone in the Dark 2	V	87,99
Bazooka Sue	V	87,99*
Beneath a Steel Sky	V	59,99
Bloodnet	A	87,99*
Daemonsgate	A	59,99*
Dark Sun - Shattered Lands	V	79,99
Das schw. Auge (Schicksalsklinge)	V	79,99
Das schw. Auge 2 (Sternenschweif)	V	79,99*
Day of the Tentacle (Man.Man. 2)	V	87,99
Der Clou	V	79,99*
Dune 2	V	59,99
Eye of Beholder 3	V	79,99
Fantasy Empires	V	79,99
Gabriel Knight	V	74,99
Hand of Fate (Kyrandia 2)	V	74,99
Hexx, Heresy of the Wizard	A	64,99
Inca 2 - Wiracocha	V	87,99
Indiana Jones 4 (ANGEBOT)	V	47,99
Inherit The Earth - Quest for the Orb	E	64,99
Innocent until caught	A	87,99
Lands of Lore	V	59,99
Leisure Suit Larry 6	V	74,99
Might and Magic 5	V	87,99
Monkey Island 1 (ANGEBOT)	V	35,99
Monkey Island 2 (ANGEBOT)	V	47,99
Police Quest 4	V	64,99
Quest for Glory 4	V	64,99*
Ravenloft	E	79,99
Robinson´s Requiem	V	59,99
Sam & Max	V	84,99
Shadow of the Comet	V	87,99
Space Quest 5	V	64,99
Star Trek 2 Judgement Rites	A	79,99
Stronghold	V	79,99
System Shock	V	87,99*
The Blue and the Gray	V	64,99
The Elder Scrolls - Arena	E	64,99
Ultima 7: Die schwarze Pforte	V	79,99
Ultima 7 Teil 2: Serpent Isle	A	79,99
Ult. 7 Teil 2 Data Silver Seed	A	37,99
Ultima 8 - Pagan	V	87,99
Ultima 8 - Pag. Speech Pack	V	37,99
Ultima Underworld	A	74,99
Ultima Underworld 2	A	74,99
Unlimeted Adventures	V	79,99

KIDS SOFTWARE (AUCH FÜR ERWACHSENE)

Fatty Bear´s Fun Pack	E	54,99
Peter Pan	V	64,99
Scooters Zauberschloß	V	64,99
Spelunx	E	69,99*

SPIELESAMMLUNGEN

Amtex Compilation	A	64,99
(Eight Ball DeLuxe, Tristan)		
Award Winners Gold	A	64,99
(Elite Plus, Jimmy White Snooker, Sensible Soccer, Zool)		
Big Four	V	59,99
(Boxing Manager, Hannibal, Hill Street Blues, Squash)		
Classic Power Compilation	V	79,99
(Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)		
Combat Classics 2	A	64,99
(F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)		
Dreamlands	A	54,99
(Ishar, Storm Master, Transarctica)		
Excellent Games	A	64,99
(Car & Driver, James Pond 2, J. W. Snooker, Popolous 2)		
Joysoft Classics	A	47,99
(Railroad Tycoon, TV Sports Football, Defender of the Crown, TV Sports Basketball, Supremacy, It came from the Desert)		
Kind of Magic 4	V	64,99
(Dynatech, Elysium, USS John Young)		
Lords of Power	V	79,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)		
Lucas Arts Classic Sim.	A	79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)		
World Cup Year 94	A	64,99
(Striker, Sensible Soccer 93, Goal, Championship Manager 94)		

ACTION/GESCHICKLICHKEIT

Alien Breed	A	54,99
Body Blows	A	54,99
Cannon Fodder	V	59,99
Chaos Engine	A	54,99*
Cool Spot	A	54,99
Corridor 7	A	35,99
Dangerous Streets	A	47,99*
Diggers	V	64,99
Fantastic Dizzy	A	59,99
Fire and Ice	A	54,99
Fury of the Furries	A	59,99
In Extremis	A	64,99
Lemmings 2 - The Tribbes	A	79,99
Lollypop	A	74,99*
Oscar	A	54,99
Overdrive	A	54,99*
Oxyd magnum	V	47,99
Prince of Persia 2	A	64,99
Raptor	E	57,99
Sabre Team	V	79,99
Street Fighter 2	A	59,99
Strike Squad	A	87,99
Superfrog	A	54,99*
Terminator Rampage	E	64,99
Terminator 2 - Arcade Game	A	54,99
Terminator 2029	E	74,99
Terminator Data Op. Scoure	E	39,99
Theatre of Death	**A**	**64,99**
Tie Fighter	E	87,99*
Troddlers	A	54,99
Tubular Worlds	**A**	**64,99**
Turrican 2	A	64,99*

SPORT & SPORT-SIMULATION

Anstoss	V	64,99
Anstoss World Cup Edition	V	54,99
Arcade Pool	A	28,99*
Archer McLeans Pool Billard	A	59,99
Bundesliga Man. Prof. 2.0	V	64,99
Bundesliga Man. 3 Hattrick	V	94,99*
Crazy Sports Football	A	64,99
Eishockey Manager	V	79,99
FIFA International Soccer	V	69,99*
Formular One Grand Prix	A	94,99
Front P. Sp. Football Pro´93	E	64,99
Goal! (Dino "Kick off" Dini)	V	59,99
Hattrick	V	77,99*
Indy Car Racing	V	64,99
International Sensible Soccer	V	35,99*
J. Connors Great Courts 2	A	24,99
Jordan in Flight	A	74,99
Links	A	32,99
Links 386 Pro	A	94,99
Links Data Disk für 386 Pro je	E	45,99
Links Data Castle Pines	E	45,99
Lothar Matthäus Fußball	A	64,99
Lotus 3- The Ultimate Chal.	A	59,99
NFL Coaches Club Football	A	79,99
Ryder Cup Golf	A	64,99
Striker	E	64,99
Unnecessary Roughness	A	64,99
Winter Olympics	A	64,99
Winter Super Sports	A	24,99
World Cup USA ´94	V	59,99

IBM/PC CD-ROM

10 Jahre Interplay Anthologie	A	89,99
(10 verschiedene Titel)		
11th Hour	A	134,99*
Aces of the Deep	V	79,99*
Aegis: Guardian o the Fleet	A	87,99*
A Hard Day´s Night (Beatles)	E	64,99
A 320 Airbus	V	69,99
Al-Quadin	E	64,99
Alone in the Dark	V	94,99
Archon Ultra	V	64,99
BAP - Pik Sibbe	V	45,99
BAT 2 - Coshan Conspiracy	V	79,99*
Battle Isle 2	V	84,99
Battle Isle 2 Scenario CD	V	47,99*
Beneath a Steel Sky	V	94,99*
Bloodnet	A	87,99*
Burning Steel Compilation	V	87,99
Burntime	V	79,99
Caribbean Disaster	V	87,99*
Classic Flight Simulations	A	59,99
(Air Warrior, F-14 Tomcar, F-15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)		
Comanche Compilation	V	94,99
Companions Of Xanth	E	64,99
Conspiracy	V	94,99
Core Super Games	V	64,99
(Curse of Enchantia, Heimdall, Thunderhawk)		
Critical Path	V	99,99
Cyber Race	V	87,99
Dark Sun	V	79,99
Das schw. Auge (Schicksalsklinge)	V	64,99
Day of the Tentacle (Man.Man. 2)	V	94,99
Der Clou	V	79,99*
Der Patrizier	V	87,99
Der Planer (inkl. Zusatzdisk)	V	87,99
Der Rasenmäher Mann	A	87,99
Diggers	V	64,99
Dragon Lore - The Legend Begins.	V	64,99*
Dragonsphere	A	87,99
Dungeon Hack	E	64,99
Eco Quest	E	79,99
Elite 2 - Frontier	V	64,99
Empire DeLuxe	V	64,99
Eye of Beholder Trilogy	V	87,99
Eye of the Storm	V	79,99
F 1	A	64,99
Fantasy Empires	E	64,99
Fantasy Empires	V	64,99*
FIFA International Soccer	V	94,99*
Forever Growing Garden	E	64,99
Gabriel Knight	V	79,99
Gateway 2: The Homeworld	E	64,99
Goblins 3	V	99,99
Golden 7	A	94,99
(Great Courts 2, Heart of China, King´s Quest 5, Leisure Suit Larry 5, Red Baron, Sargon 5, Shanghai 2)		
Hand of Fate (Kyrandia 2)	V	109,99
Hannibal + 200 Shareware	V	59,99
Hattrick	V	87,99*
Herbert Grönemeyer CHAOS	V	35,99
Historyline 1914 - 1918	V	59,99
Inca	V	114,99
Inca 2 - Wiracocha	V	114,99
Indi Jones 4 +1000 Shareware	V	64,99
Inferno	A	94,99*
Innocent until caught	V	59,99
Iron Helix (benötigt SVGA)	A	79,99
Joysoft Classics	A	47,99
(Railroad Tycoon, TV Sports Football, Defender of the Crown, TV Sports Basketball, Supremacy, It came from the Desert)		
Jurassic Park (Dino Park)	A	64,99
Kind of Magic 4	V	64,99*
(Dynatech, Elysium, USS John Young)		
Kings Quest 6	A	87,99
Labyrinth of Time	E	74,99
Lands of Lore	A	94,99
Leisure Suit Larry 6	V	64,99*
Lei. Suit Larry Collection (1 - 5)	V	79,99*
Lemmings 1 Doublepack	V	64,99
Lemmings 2 - The Tribbes	A	59,99*
Lollypop	A	64,99*
Lucas Arts Classic Adventures	V	99,99
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)		
Lucas Arts Classic Sim.	A	79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)		
Mad Dog McCree	E	74,99
Mad News	V	87,99*
Man Enough	E	87,99
Mega Race	A	64,99
Microcosm	A	109,99
Might & Magic Trilogie	V	87,99
(Might & Magic 3, 4 und 5)		
Myst	A	119,99
Nomad	A	59,99
Outpost	V	87,99*
Phantasmagoria	V	i. Vorb.
Pinball Dreams Deluxe (inkl. Data)	A	74,99*
Planit Adrenaline (WIN)	E	64,99
Planit Earth (WIN)	E	64,99
Planit Paradise (WIN)	E	64,99
Police Quest 4	V	79,99*
Privateer (inkl. Speech Pack)	A	99,99
Quantum Gate	**E**	**99,99**
Quest for Glory 4	V	79,99*
Raptor	E	64,99
Ravenloft	E	79,99
Ravenloft	V	64,99*
Rebel Assault	V	79,99
Rings of Medusa Gold	V	69,99
Sabre Team	A	64,99
Sam & Max hit the road	A	87,99
Sam & Max hit the road	V	94,99*
Shadowcaster	A	94,99
Sherlock Holmes - Lost Files	V	94,99*
Space Hulk	V	79,99
Space Quest Collection (1 - 5)	V	87,99*
Spellcasting Party Pak	E	64,99
(101: Sorcerers get all the girls, 201: Sorc.´s Appliance, 301: Spring Ball)		
SSN - 21 - Seawolf	**V**	**79,99**
Starlord	**V**	**94,99**
Star Trek: Next Generation	A	i. Vorb.
Strike Commander (+ Tact. Op. 1)	A	87,99
Stronghold	V	79,99
Subwar 2050	V	94,99*
Syndicate Plus (inkl. Data)	V	94,99
T. F. X.	A	94,99
The 7th Guests	A	94,99
The Games Compendium	A	35,99
(Summer Challenge, Winter Challenge)		
The Greatest	A	47,99
(Dune 1, Lure of Temptress, Shuttle)		
The Hidden Below	A	64,99
The Horde	E	79,99
The Journeyman Project	V	64,99
Tie Fighter	E	87,99*
Tornado (+Miss. Desert Storm)	A	94,99
Turrican 2	A	59,99*
UFO - Enemy Unknown	V	94,99
Ultima 7 Bundle	A	94,99
(Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)		
Ultima 8 - Pagan (inkl. Speech)	V	99,99
Ultima Underworld 1 & 2	E	87,99
Under a Killing Moon	V	109,99*
Who shot Johnny Rock	E	94,99
Wings of Glory	V	94,99*
Winter Olympics	A	72,99
Winter Super Sports	A	54,99
Wizardry 6 + 7	V	87,99
Wolfpack	V	64,99
World Cup USA´94	V	59,99
Wrath of the God	E	114,99
Zeppelin - Giants of the Sky	V	87,99*

Außerdem ein reichhaltiges Angebot an VTO Programmen auf Diskette oder CD

JOYSTICKS-HARDWARE-ZUBEHÖR

Gravis	
schwarz	74,99
Analog Pro	79,99
Game Pad	48,99
Eliminator Game-Card	69,99
Thrustmaster	
Flight Control	159,99
Flight Control Pro	279,99
Weapon Control	259,99
Ruder Pedals	279,99
Game Card	69,99
Formular T1 Lenkrad	319,99
Competition Pro	
Mini transparent, incl. 3,5" Box	58,99
Manix Deck, grau	69,99
Stand.,transparent anschlußfertig	58,99
Flightstick PRO	139,99
FlightMAX	64,99
Tecno	
Pro HAWK TP 123	29,99
Pro HAWK TP 189	24,99
PC Mouse TP 170	29,99
Smart Card TP 113	29,99
CD-ROM Laufwerk MITSUMI.	299,99
Doublespeed/Multisession / anschlußfertig / inkl. Controller	
CD-ROM Laufwerk AZTECH CDA 268-01 A	299,99
Doublespeed 300KB/sec. / Photo-CD-Kompatibel / Multisession / MDR Technologie / Vollwe MPC Level 2 Standard	
Soundkarten	
Soundblaster SB 16	369,99
Soundblaster SB 16 ASP	469,99
Sound Galaxy BX II	119,99
Sound Galaxy Pro 16 Basic	269,99
Sound Galaxy Pro 16 Extra	359,99
Orchid Game Wave	349,99
Orchid Sound Wave inkl. Boxen	499,99
Leerdisketten - formatiert	
3,5" HD 10 Stck.	9,99
3,5" HD 50 Stck.	44,99
Streamer Band 2120 - 120 MB	34,99

Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

89,99 1942-Pacific Air War, dtsch. Anl.

74,99 Theme Park, deutsche Version

74,99 CD Rom Theme Park, deutsche Version

84,99 CD Rom Anstoss inkl. World Cup Edition, dtsch. Version

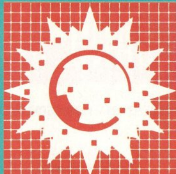
Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung

VERSAND 99 GmbH, MON - FREI: 9.00 - 18.30 UHR

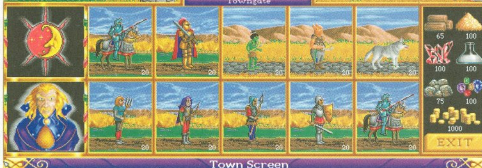
SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör**.

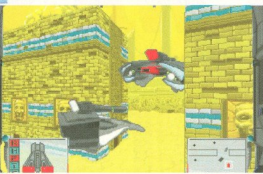
Tel. (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 3 53 51







Hübsch hochauflösend gibt sich das Fantasy-Strategiespiel Heroes of Might&Magic



Mit Zephyr wagt New World einen Abstecher ins 3D-Actiongenre

umgesetzt. In den 3D-Voxel-Szenen steuern Sie diesmal ein Luftkissenfahrzeug. Für die Zwischenszenen werden zur Zeit Schauspieler engagiert und neue Grafik-Computer angeschafft. Der Buchautor persönlich wird alle Missionen und Dialoge schreiben.

▲ New World Computing

Neues aus der Might&Magic-Reihe – aber kein Rollenspiel! **Heroes of Might&Magic** bietet vielmehr Fantasy-Strategie. Das Erobern und Verwalten von Provinzen aus dem Szenario-Fundus von Might&Magic steht auf dem Programm; taktisch gut geplante Kämpfe dürfen da nicht fehlen. Angeheuerte Helden verwalten Ihre Provinzen und damit's nett aussieht, erfolgt die Darstellung in Super VGA. Mit **Zephyr** betritt New World völlig neues Terrain. Diese 3D-Actionsimulation einer futuristischen Mischung aus Panzer und Hovercraft bietet einen Netzwerk-Modus für bis zu fünf Spieler. Jeder Level entspricht einer anderen Alien-Welt.

▲ Papyrus

Kurz vor der CES brachte Papyrus zwei Zusatzkits für »IndyCar Racing« auf den Markt. Die erste Diskette enthält sieben neue Kurse und komplettiert damit den IndyCar-Circus, im zweiten Paket sind die legendären 500 Meilen von Indianapolis enthalten. Als Bonus gibt es in Paket 2 auch ein Programm, mit dem Sie die Rennwagen umgestalten und neue Aufkleber designen können. Beide Pakete sind zwar in den USA ausgeliefert, aber in Europa nicht einsetzbar, da der Kopierschutz ein amerikanisches Handbuch voraussetzt. Virgin will die Zusatzdisketten erst im Herbst in Europa veröffentlichen.

Einzelheiten zur neuen Rennsimulation **NASCAR Racing** finden Sie im Extrakasten.

▲ Paramount

Interplay macht Spiele zur alten Enterprise-TV-Serie; Spectrum Holobyte setzt »Next Generation« gerade in ein Adventure um. Die Star Trek-Produktions-

NASCAR RACING (Papyrus)

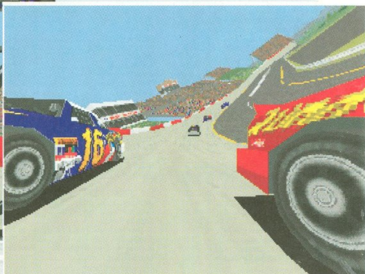
Wer Tom Cruise in »Tage des Donners« gesehen hat, kennt NASCAR Racing. Diese etwas kleinere Wagenklasse sorgt für dramatische High-Speed-Rennen und leider auch spektakuläre Crashs. Kein Wunder, daß sich Papyrus nach dem Erfolg ihrer IndyCar-Simulation jetzt auf die NASCAR-Lizenz gestürzt hat.

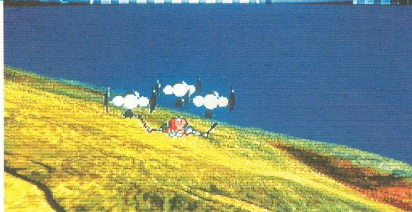
Das Programmierteam hat seine 3D-Technologie verfeinert und dabei auch auf feinste Details geachtet. Die Grafiken von Crashes sind wesentlich erweitert worden; neben demolierten brennenden Autos rollt dann auch schon mal ein einzelner Reifen über die Piste, der natürlich die anderen Fahrer behindert. Die parallel zur Diskette erscheinende CD-ROM-Version wird außerdem einen Super-VGA-Modus enthalten. Dieser benötigt aber minimal einen 486 DX2 mit 66 MHz, besser einen noch schnelleren PC, um einigermaßen fließende Grafik-Geschwindigkeit zur erreichen. Außerdem benötigt die SVGA-Version 8 MByte RAM.

Da es bei IndyCar Schwierigkeiten mit dem Zwei-Spieler-Modem-Modus gab, wird dieser in der ersten Version von NASCAR nicht enthalten sein, soll aber mit einer Datendiskette später nachgeliefert werden.

NASCAR Racing dürfte im Spätherbst komplett mit neun verschiedenen Rennstrecken erscheinen.

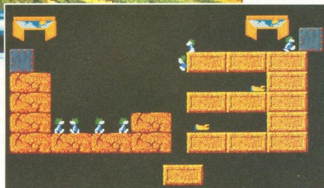






Novastorm war früher unter dem Arbeitstitel Scavenger 4 bekannt





Psygnosis buddelt für Lemmings 3 seine Denkspiel-Veteranen wieder aus

firma Paramount kümmert sich nun höchstpersönlich um das jüngste Spin-Off **Deep Space Nine**. Das erste Spiel mit dem Untertitel »The Hunt« wird – wir hatten mit nichts anderem gerechnet – ein Adventure. Die Puzzles seien allerdings nicht Objekt- sondern Personen-orientiert, wurde uns vom um Abgrenzung bemühten Standpersonal versichert. Stimmung und Verhalten Ihrer Spielfigur können jederzeit geändert werden und haben entsprechende Auswirkungen auf Dialoge mit anderen Charakteren. Wahlweise stürzt man sich als Klingone, Ferengi, Bajoraner oder Föderations-Offizier ins Geschehen.

Außerdem gibt's das Spiel zur US-TV-Serie **Viper**. Futuristische Action-Raserei mit reichlich Extrawaffen, sechs verschiedenen Episoden und viel Digitalisiertem aus der Fernsehvorlage.

▲ Philips

Überraschung! Eigentlich will Philips ja sein eigenes CD-I-Spielsystem propagieren, aber ganz kommt man um den CD-ROM-Markt doch nicht herum. In den nächsten Monaten erscheinen PC-Versionen der CD-I-Titel **Caesars World of Boxing** (selbsterklärend), **Megamaze** (Labyrinth-Puzzlespiel) und **International Tennis Open**. In Deutschland will sich Virgin um den Vertrieb der CD-ROM-Programme von Philips kümmern.

▲ Psygnosis

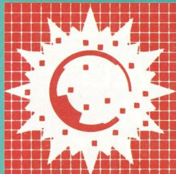
Das Umbenennen von Spielen entwickelt bei Psygnosis regelrecht Tradition. Nachdem aus »Wizard« ein »Hexx« wurde, hat es nun den »Microcosm«-Nachfolger erwischt. Früher »Scavenger 4« genannt, heißt er jetzt **Novastorm**. Das Spielprinzip ähnelt dem Vorgänger: Während Sie ein Raumschiff durch vorberechnete Grafik steuern, die vom CD-ROM abgespielt wird, werden Sie von zahlreichen Gegnern angegriffen. Spielerisch sah das Ganze durchaus intelligenter als Microcosm aus, aber ob die Vorschußlorbeeren, welche die englisches Presse schon gedruckt hat (»Das vernichtet Rebel Assault!«) wirklich stimmen, werden wir erst im Herbst sehen.

An gleich zwei Fortsetzungen zur Denkspiel-Legende »Lemmings« wird gearbeitet. Das schon in London gezeigte **Lemmings 3D** (mit 3D-Grafik) wird weiter entwickelt, kann aber noch eine Weile dauern. Vorher erscheint in jedem Fall ein reguläres **Lemmings 3** mit der üblichen Seitenansicht. Diesmal sollen weniger Lemminge herumlaufen, dafür aber wesentlich größer und detaillierter sein. Auch die Kommandos, die man den Rackern geben kann, sind jetzt noch ausgefeilter. Teilweise muß man sich durch Untermenüs klicken und auch noch Richtungen angeben, damit die Lemminge Brücken bauen, Stopper spielen oder andere Aktionen ausführen.

Für die CD-ROM-Version des **Discworld**-Adventures, das auf den Terry Pratchet-Romanen basiert, konnte man Monty Pythons Eric Idle unter Vertrag nehmen, der unter anderem den

ALLE STARS SIND SCHON DA

Thomas Dolby komponiert den Soundtrack für »Cyberia«, Brian Mays kernige Gitarren-Akkorde untermalen das Intro zu »Rise of the Robots«: Stars aus anderen Medien entdecken die Computerspiele. Das ist nicht nur cool und gut fürs Image, sondern kann recht lukrativ sein. Namhafte Schauspieler tummeln sich in diversen neuen Programmen: Dennis Hopper als Idealbesetzung für »Hell«, Brian Keith bessert seine Rente bei »Under a Killing Moon« auf, Ned Beatty agiert in »Loadstar« – und das ist nur der Anfang. Wenn sich erst einmal MPEG-Karten durchsetzen, die bessere PC-Videoqualität ermöglichen als VHS-Bänder, wird die Verquickung zwischen aktuellem Kinofilm und interaktivem CD-ROM-Counterpart zur Routine.



Zauberer Rincewin sprechen wird.
Außerdem hat Psygnosis das 3D-Actionspiel **Ecstatica** in Arbeit, von dem außer eine Pressemitteilung noch nicht sonderlich viel zu sehen war.



Rocket Science Games stellt die gewagte Mischung Cadillacs & Dinosaurs vor

▲ Rocket Science Games

Diese Firma geht einen in der Spieleindustrie völlig ungewöhnlichen Weg: Sie wirft mit Geld gerade nur so um sich. Kaum neun Monate alt und von Mediengigant Bertelsmann sowie Sega finanziert, hat sich Rocket Science Games Filmproduzenten, Spieledesigner, Grafiker und Schauspieler vom feinsten geangelt, Studios gemietet, Filme gedreht und beginnt jetzt erst, die Spiele zu programmieren – wenn das mal gut geht...


Loadstar wird von Ex-LucasArtsler BrianMoriarty designt

Das erste Produkt wird **Loadstar**, ein Actionspiel um Space-Trucker, die auf dem Pluto-Mond Charon Ladungen hin- und herkarren. Der Spieler übernimmt die Rolle des kauzigen Tully, der einen besonders lukrativen Auftrag annimmt. Er wird dann nicht nur von diversen Bösewichten gejagt, die ihm die Ladung abnehmen wollen; auch der Sheriff des Mondes ist wegen einer persönlichen Fehde hinter ihm her. Das Spieldesign hat Brian Moriarty (»Wishbringer«, »Loom«) übernommen, der dafür sogar die Gelegenheit sausen ließ, bei LucasArts »The Dig« zu Ende zu programmieren.

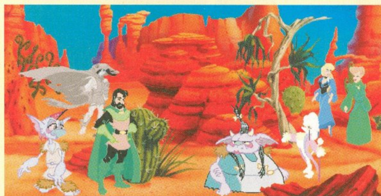
Noch ein LucasArts-Veteran kümmert sich um das zweite Rocket Science-Spiel. David Fox (»Rescue on Fractalus«, »Indiana Jones und der letzte Kreuzzug«) arbeitet an **Cadillacs and Dinosaurs**, einer ziemlich abgedrehten Comic-Umsetzung. Die einzigen Sequenzen, die man auf der Messe zeigen konnte, zeigten einen amerikanischen Straßenkreuzer, der im Dschungel auf der Flucht vor Dinosauriern ist; alles in recht zweidimensionaler Comic-Grafik gezeichnet. Das dritte Spiel ist auch schon in Arbeit: **Dark Ride** wird nur kryptisch als »Achterbahn im Weltall« beschrieben.

▲ Sierra

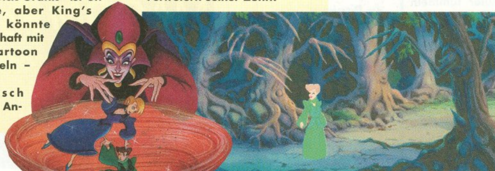
Man wird nicht alle Tage 15 Jahre alt – Sierra veröffentlicht zu diesem Anlaß drei historisch wertvolle Sammlungen. Alle bisher veröffentlichten Teile der Adventure-Serien King's Quest, Space Quest und Leisure Suit Larry werden auf je ein CD-ROM gepreßt. Langsam Fortschritte macht **Phantasmagoria**, das CD-Gruseladventure von Roberta Williams (Super VGA, gerenderte 3D-Grafik, Ein-

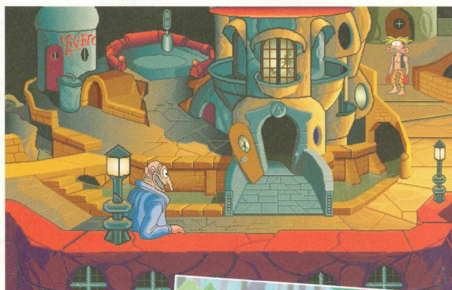
Bitte lesen Sie weiter auf Seite 76 ➡➡➡

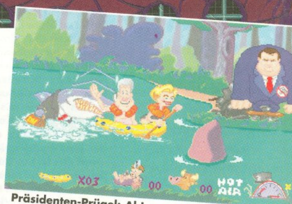
KING'S QUEST 7 (Sierra)



Für Innovationen ist die Abenteuerserie rund um die blaublütigen »King's Quest«-Biedermänner nicht gerade berühmt. Bei der 7. Episode »The Princeless Bride« wird zumindest technisch geklotzt. Das neue Märchen-Abenteuerspiel läuft unter Windows, hat durchgehend Super VGA-Grafik und füllt gleich zwei CDs – wer die Messe-Demo gesehen hat, weiß warum. Die Animationen der Spielfiguren sind vorberechnet und unglaublich fließend. Von »Zeichentrick-Grafik« ist oft die Rede, aber King's Quest 7 könnte man ernsthaft mit einem Cartoon verwechseln – schick! Spielerisch wird der Anspruch eher in Richtung »für die ganze Familie« runtergeschraubt. Es gibt keine Icons mehr; ähnlich wie bei den Westwood-Adventures werden alle Kommandos über einfache Mausklicks abgewickelt. Wenigstens gibt's noch ein Inventar; das eine oder andere Puzzle könnte sich durchaus ins Spiel verirren.
Ob Sierra inhaltlich die Kurve kriegt, bleibt abzuwarten. Optisch gehört King's Quest 7 mit Sicherheit zu den edelsten Vertretern seiner Zunft.




Auch Goblins 4 setzt auf Super VGA-Grafik



Präsidenten-Prügel: Al Lowe arbeitet am Polit-Actionspiel Capitol Punishment

Tel. 0 89/546 0 300
Cybersoft-Versand Playcom

IBM/PC

Aces of the Deep	DV	85.00
Aces over Europe	DV	69.00
Al-Qadim	EV	69.00
Alone in the Dark 2	DV	85.00
Anstoss World Cup Edi.	DV	52.00
Atac	EV	49.00
Aufschwung Ost	DV	67.00
Backdoor Club Poker	DV	49.00
Battle Isle 2 Data 1	DV	49.00
Battle Isle 2		**DV77.00**
Beneath Steel Sky	DA	66.00
Big Sea	DA	65.00
Bioforge	DV	79.00
Bloodnet		**DA85.00**
Body Blows	DA	55.00
Budokan	DV	35.00
Bundesliga M.3/Hattrick	**DV**	**79.00**
Burntime	DV	79.00
Campaign 2	**DA**	**79.00**
Caribbean Disaster	DV	79.00
Carl Lewis Challange	DA	39.00
Carriers at War 2	EV	77.00
Challenge o.t.f.Realms	EV	89.00
Christoph Kolumbus	DV	79.00
Civilisation	DV	89.00
Civilisation (win)	EV	89.00
Clash of steel	EV	71.00
Clou	DV	79.00
Comanche	DV	89.00
Comanche Data 2	DV	59.00
Crisis in the Kremlin	EV	49.00
Dagger of Amon Ra	DV	39.00
Darklands	DV	79.00
D. schw. Auge 2		**DV75.00**
Death or Glory	DV	79.00
Dream Girl Poker	DV	49.00
Eishockey Manager	DV	79.00
Elite 2	DA	65.00
Erben des Throns	DV	65.00
Erotic Zone Puzzle	DV	49.00
Even more incr. Machine	DV	59.00
F-14 Fleet Defender	DV	89.00
F-16 Combat Pilot	EV	19.00
F1 (Domark)	DA	69.00
Fantasy Empire	DV	79.00
Fields of Glory	DV	85.00
Fifa Soccer	DV	69.00
Flight Sim Toolkit	**DV**	**99.00**
Flight 5.0 Amsterdam	DV	55.00
Flight 5.0 New York	EV	49.00
Flight 5.0 Paris	EV	49.00
Flight 5.0 München	DV	55.00
Flight 5.0 San Francisco	EV	69.00
Flight 5.0 Tyrol/Austria	DV	65.00
Flight 5.0 Berlin	DV	35.00
Flight Simulator 5.0	EV	89.00
Flight Simulator 5.0	**DV**	**125.00**
Football Manager 3	DV	64.00
Forgotten Castle	DV	79.00
Freddy Pharkas	DV	62.00
Gabriel Knight	DV	65.00
Goblins 3	DV	75.00
Hand of Fate/Kyrandia 2	DV	65.00
Hanse De Luxe	DV	44.00
Hattrick!	DV	79.00
Hired Guns	DA	79.00
Humans Race Stand Alone	DV	49.00
Inca	DV	85.00
Inca 2	DV	79.00
Incredible Toons	DV	69.00
Indiana Jones 4	**DV**	**49.00**
Indy Car Racing	DV	75.00
International Karate	EV	25.00
Iron Helix	DV	75.00
Jurassic Park	DV	68.00
Kingmaker	DV	65.00
Lands of Lore	DV	55.00
Larry 6	DV	65.00
Lemmings 1	EV	49.00
Lemmings 2	DA	79.00
Liberation Captive 2	DA	65.00
Links 386 Belfry	EV	46.00
Links 386 Innisbrook	EV	46.00
Links 386 Pebble Beach	EV	46.00
Links 386 Pinehurst	EV	46.00
Links 386 Pro	DA	89.00
Lost Vikings	DV	79.00
Lost in Time 1 & 2	DV	85.00
Lothar Matthäus		**DA66.00**
Lure of the Temptress	DV	39.00
Mad News	DV	79.00
Magic of Endoria		**DV79.00**
Maniac Mansion 2	DV	85.00
Master of Orion	DA	95.00
Monkey Island 2	DV	49.00
NHL Hockey	DA	79.00
Outpost	**DV**	**67.00**
Pacific Strike Speech	DA	39.00
Pacific Strike		**DA77.00**
Pinball Dream Data	DA	35.00
Pinball Fantasies	DA	59.00
Pizza Connection	DV	79.00
Planer	DV	79.00
Police Quest 4	DV	66.00
Preis ist heiß	DV	49.00
Prince of Persia 1	DV	35.00
Privateer	DA	79.00
Privateer Speech Pack	DA	39.00
Privateer Sp.Op.	DA	39.00
Quater Pole	DV	69.00
Quest for Glory 4	**DV**	**66.00**
Ragnarok	DV	79.00
Railroad Tycoon Deluxe	DA	79.00
Railway Challenge	DV	65.00
Ravenloft	EV	79.00
Retun of the Phantom	DV	89.00
Return to Zork	DA	74.00
Reunion	DV	72.00
Rings of Medusa Gold	DV	69.00
Robinsons Requiem	DV	55.00
Rome AD 92	DV	59.00
Rüsselsheim (Detroit)	DV	63.00
S.U.B.	DV	69.00
SSN-21 Seawolf	DV	75.00
Sam & Max	DV	85.00
Schatz im Silbersee	DV	85.00
Sensible Soccer 92/93	DA	54.00
Siedler		**DV79.00**
Silverball (Pinball)	DA	55.00
Sim Ant	DV	39.00
Sim City 2000		**DV79.00**
Sim Life	**EV**	**39.00**
Sim Life	DV	69.00
Simon the Sorcerer	DV	79.00
Software Manager	DV	69.00
Space Invader	DV	25.00
Spelunx	EV	69.00
St. Thomas	DV	79.00
Star Lord	DA	89.00
Star Trek 2 Data	EV	49.00
Strike Commander Speech	DA	39.00
Strike Commander	DA	79.00
Strike Com. Tactical Op.	DA	39.00
Striker	EV	55.00
Stronghold	DV	79.00
Subwar 2050	DA	88.00
Syndicate incl. Data		**DV79.00**
System Shock	DV	79.00
T.F.X.	DA	79.00
Take a Brake-Pinball-Win	DV	62.00
Terminator 2 Chess Wars	DA	79.00
Theme Park	**DV**	**74.00**
Tie Fighter		**EV79.00**
Tornado incl. Mission	DA	79.00
Tropical Heat Poker	DV	49.00
Turrican 2	DA	72.00
Twilight 2000	DV	79.00
Ultima 8 Speech Pack	DA	39.00
Ultima 8	DA	79.00
Victory at Sea	EV	79.00
WWF 1 Wrestlemania	DA	25.00
WWF 2 European Rampage	DV	25.00
Wallstreet Manager	DV	79.00
Warlord 2 Data	EV	69.00
Willy Beamish (EGA)	DA	39.00
Wing Com. 2 & Speech	DA	79.00
Sim City 2000 Data	DV	33.00
Wings of Glory	DV	79.00
Wordtris	**EV**	**29.00**
World Cup USA '94	DV	59.00
Worlds at War	EV	29.00
X-Wing	DA	89.00
B-Wing Mission Disk	DV	42.00
X-Wing Upgrade Kid	DV	55.00
Yserbius	**EV**	**66.00**
Zeppelin	DV	79.00

Zubehör

Action Replay Pro PC	dt	149.00
Comp. Pro Joystick		59.00
Comp. Pro Mini Joystick		59.00
Gravis Analog Pro		89.00
Gravis Gamepad		49.00
Gravis Joystick		**69.00**
Joypad	dt	29.00
Joystick (analog)	dt	29.00

IBM CD-ROM

7th Guest	EV	79.00
Aegis	EV	119.00
Alone in the Dark	DV	89.00
Anstoss World Cup Edi.	DV	79.00
Archon Ultra	DV	69.00
Art of Eden Puzzle	DV	79.00
Battle Isle 2		**DV79.00**
Battle Isle 2 Data 1	DV	49.00
Beneath Steel Sky	DV	99.00
Bloodnet	DA	85.00
Burning Steel 2	EV	69.00
Burntime	**DV**	**79.00**
Comanche incl.Data 1&2	DV	89.00
Critical Path		**DV89.00**
D-Generat.& Mario i.Mis.	EV	49.00
Daemonsgate	DA	69.00
Das Schwarze Auge	DV	69.00
Diggers	DV	69.00
Dungeon Hack	EV	69.00
Elite 2	DA	65.00
Empire Deluxe	DV	69.00
F-15 Strikel Eagle 3	EV	79.00
Fantasy Empire	EV	69.00
Fifa Soccer	**DV**	**79.00**
Foxy Clips	DV	39.00
Freddy Pharkas	DA	79.00
Gabriel Knight	DV	77.00
Girls '94 (win)	DV	59.00
Hand of Fate/Kyrandia 2	DV	79.00
Hard Day's Night	EV	69.00
Hattrick!	DV	85.00
Herbert Grönemeyer	DV	36.00
Hidden Below	**DV**	**69.00**
Inca 2	DV	109.00
Iron Helix	**DA**	**79.00**
Jones in the Fast Lane	EV	49.00
Journeyman Project	DV	66.00
Kings Quest 5	DA	49.00
Lands of Lore	DV	86.00
Larry 6	**DV**	**77.00**
Larry Collection (1-5)	DV	85.00
Lemmings 2 - The Tribes	DA	59.00
Lost in Time	**DV**	**109.00**
Mad Dog McCree	EV	59.00
Mad News	DV	85.00
Maniac Manison 2		**DV89.00**
Microcosm	**DA**	**99.00**
Microprose 6er Compi.	EV	39.00
MS Golf für Windows	EV	129.00
Might & Magic 3-5	DV	89.00
Monkey Island 1	EV	49.00
Myst	DV	109.00
Outpost	EV	79.00
Outpost		**DV79.00**
Paradise Poker	DV	79.00
Planer incl. Datadisk	DV	79.00
Police Quest 4	DV	79.00
Privateer Pack	**DA**	**89.00**
Quest for Glory 4	DV	79.00
Rasenmäher Mann	DV	85.00
Ravenloft	EV	79.00
Rebel Assault	DV	88.00
Return of the Phantom	EV	88.00
Return to Zork	DA	75.00
SSN-21 Seawolf	DV	79.00
Sam & Max	DA	79.00
Sherlock Holmes	DV	89.00
Space Hulk	DV	89.00
Spaceship Warlock	EV	79.00
Strike Commander	**DA**	**85.00**
Stronghold	DV	79.00
Subwar 2050	DV	89.00
Syndicate Plus	**DV**	**89.00**
T.F.X.	DV	89.00
Theme Park	**DV**	**79.00**
Tie Fighter	EV	85.00
Tornado incl. Mission	EV	77.00
Turrican 2	DA	65.00
Ultima 8 & Speech Pack	DV	109.00
Virtual Valerie 2	EV	69.00
Who Shot Johnny Rock ?	EV	88.00
Wizardry 6 & 7	DV	89.00
World Cup USA '94	DV	59.00
Zeppelin ext. Version	DV	87.00

Ladenlokale (Preise variieren) kein Versand.
Versand-Tel.: 089/546 0 300

- *80333 München, Theresienstr. 152, Tel. 089/522787*
- *81243 München, Friedrichshafener Str. 9, Tel. 089/8205520*

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Gesamtpreisliste: gegen frank. Rückumschlag o. DM 2,– in Briefmarken.*
- *An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.*
- *Wir verkaufen auch: Amiga, Super Nes, Mega Drive und Mega CD Spiele.*

Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Versandkosten per UPS auf Anfrage. Ab DM 250,– Versandkosten frei.
Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten. Express-Service zzgl. DM 10,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Leibnitzstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

Microsoft® DINOSAURIER

Der Testsieger und eindeutige Privat-Favorit der PC-Player-Redakteure* jetzt auch in deutsch!

„Gesamteindruck: Sehr gut"
***(PC PLAYER 10/93)**

Mit der deutschen Version von Microsoft Dinosaurier können Sie sich jetzt endlich auch mit deutscher Sprachausgabe und deutschen Texten faszinieren lassen.

Bereits über die englische Version von MS Dinosaurs urteilte **CD player 1/94**: „Microsoft Dinosaurs wird auch höchsten Erwartungen gerecht.. ... Egal, ob Grafik oder Sound, Bedienung oder Komplexität – wer von diesem High-End-Programm nicht gefesselt ist, dem ist kaum noch zu helfen."

„Das Paradebeispiel für eine gelungene Multimedia-Anwendung ..." (**CD player 1/94**), machte schon die englische Microsoft Dinosaurs zur „Kaufempfehlung der PC Player-Redaktion." (**PC PLAYER 10/93**)

DM 139,–
incl. Microsoft-Home-CD

DMV SOFTWARE
IMMER VOLLES PROGRAMM!

DMV Software, Postfach 1146, 85580 Poing

Ja, ich bestelle die deutsche Version von Microsoft **Dinosaurier** für DM 139,- gegen:

- ❑ Vorauskasse per Scheck: + DM 6,- (innerhalb Deutschlands)
- ❑ Nachnahme Inland + DM 11,-
- ❑ Nachnahme Ausland + DM 15,-
- ❑ Bankeinzug Inland: + DM 6,- (Nur gültig mit Unterschrift – sonst Lieferung gegen Nachnahme)
- ❑ Virtual Reality (2 CD's) für DM 99,-

Bankverbindung:

BLZ ____________________

Kto. ____________________

Bank ____________________

Microsoft Home DINOSAURS

Die Bestell-Hotline: 08121/769-102
oder fix faxen: 08121/769-103

Meine Adresse: 040854

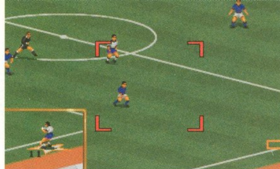
Name ____________________

Straße ____________________

PLZ/Ort ____________________

Datum/Unterschrift - Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter)

ALLER GUTEN SIND 3



CD Player macht's möglich: Spielen Sie die Top-Fußballsimulation »FIFA Soccer« an

Da freut sich die Laufwerk-Schublade: CD Player 3 bietet nicht nur eine 80 Seiten starke Zeitschrift. 600 MByte frische Daten auf CD-ROM gehören serienmäßig dazu.

Es ist Sommer, die sauren Gurken sprießen und das Fernsehprogramm war auch schon einmal elektrisierender. Aber obacht, was flimmert da gülden in der Mittagshitze? Was strahlt den Interessierten am nächstgelegenen Kiosk verführerisch an? Ein CD-ROM ist's, das auf dem Umschlag der neuen Ausgabe von CD Player prangt. Zum dritten Mal hat unsere bewährte Testcrew eine 19,80 Mark teure Kombi aus Zeitschrift plus CD angerichtet. Im Magazin finden Sie zum Beispiel Tests von 50 aktuellen CD-ROM-Programmen. Tips zur Reparatur von CDs sowie erstmals einen schicken Kartonbeihefter zur optimalen Archivierung. Der Inhalt des etwa 600 MByte großen Datenbestandes auf der CD ist nicht so rasch aufgezählt: Hier stapeln sich die Demos, Previews, Videos und Update-Patches. Als traditionellen Teaser finden Sie deshalb auf dieser Doppelseite den Inhalt des CD-ROMs von der neuen CD Player-Ausgabe.

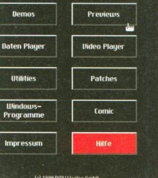
Spielbare Demos

Optimale Kaufberatung live auf dem Bildschirm: Mit den Schnupperversionen auf unserem CD-ROM können Sie die neuen Programme problemlos antesten, bevor Sie dafür Ihr Geld hinlegen. Alle hier aufgelisteten Demos sind spielbar!

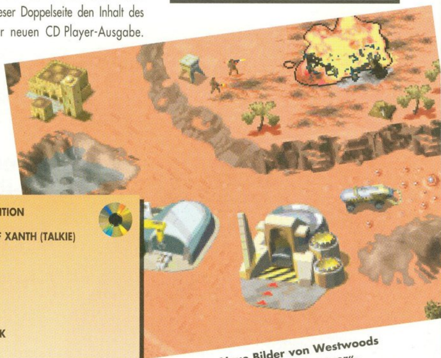


COMMAND & CONQUER
CYBERNAUT
DER CLOU
DIGITAL WORLD DEMO-REEL
DRAGON TALES
STERNENSCHWEIF (DAS SCHWARZE AUGE 2)
HANSE - DIE EXPEDITION
HARVESTER
INHERIT THE EARTH
JOURNEYMAN PROJECT
LEGEND OF KYRANDIA 3
LANDS OF LORE 2
METALTECH: EARTH SIEGE
MICROSOFT KIDS
STAR TREK: THE NEXT GENERATION
PHANTASMORGANIA
ROBINSON'S REQUIEM
SPACESHIP WARLOCK
WING COMMANDER ARMADA





Das Menü-Programm auf dem CD-ROM enthält viele technische Tips



Neue Bilder von Westwoods »Command & Conquer«, der Nachfolgeserie zu »Dune 2«

ANSTOSS WM-EDITION
BATTLE ISLE 2
COMPANIONS OF XANTH (TALKIE)
CORRIDOR 7
CURSES
DARK LEGIONS
DER PLANER
DIE SIEDLER
EMPIRE SOCCER
FIFA SOCCER
FUN ACTION PACK
HEXX
INFOCOM-OLDIES
LORDS OF MIDNIGHT
MEGA RACE
MICROSOFT MONEY
ORIGAMO
PINBALL DREAMS 2
PIZZA-CONNECTION
RAPTOR
RÜSSELSHEIM
SPECTRE VR
THE HORDE
THEME PARK
TUBULAR WORLDS
UFO
WEEBEE WORLDS

Sehen Sie sich jetzt schon die Spiele von morgen an – zum Beispiel »Star Trek: Next Generation«

Spiele-Previews

Noch mehr Demos, die allerdings nicht spielbar, sondern »nur« zum Angucken sind. Dafür bekommen Sie aber schon die ersten Bilder und Animationen von zahlreichen Programmen zu sehen, die zum Teil erst zum Jahresende erscheinen sollen.

Update-Patches

So manches Spiel, daß Sie für viel Geld im Laden kaufen, hat noch ein paar Programmierfehler. Um diese »Bugs« auszumerzen, bieten einige Hersteller sogenannte »Update-Patches« an. Zu den folgenden Spielen haben wir solche Fehlerbeheber für Sie zusammengestellt.

Darunter befinden sich neue Updates zu altbekannten Spielen – rüsten Sie z.B. zur Rebel Assault-Version 1.07 oder zu Indy Car Racing 1.04 auf.



ANSTOSS
BATTLE ISLE 2
CIVILIZATION (WINDOWS)
DER PLANER
DRACULA UNLEASHED
ELDER SCROLLS: ARENA
F-14
INDY CAR RACING
MEGA RACE
MICROCOSM
PACIFIC STRIKE
RALLY
RAVENLOFT
REBEL ASSAULT
SHERLOCK HOLMES
SUBWAR 2050
TFX
THE HORDE
UFO
ULTIMA 8

Video-Clips

Die neueste Version unseres Clip-Abspielers »Video Player« bietet flüssigeren Ablauf auf langsamen Laufwerken, einen neuen Vergrößerungs-Modus und zuschaltbare Untertitel.

Dazu gibt's sieben taufrische Videos – zum Starten ganz einfach das entsprechende Kassettensymbol anklicken.



ABENTEUER RAUMFAHRT (Vorführung von Boeders Weltraum-Datenbank).
HARVESTER (Achtung - nur für starke Nerven: Trailer zum gleichnamigen Horror-Spiel).
PSYGNOSIS (Scavenger 4-Vorführung und Demo-Animationen von der neuen Sony-Spielkonsole PSX).
THE MAKING OF MYST (Die Entwickler plaudern über die Entstehung des Abenteuerspiels).
UNDER A KILLING MOON (Animationen aus dem Access-Adventure).
MULTIMEDIA-LESERBRIEFE (Fünf Minuten extravagante Video-Dokumente aus der CD-Player-Redaktion).
OUTTAKES (...und als Rausschmeißer: Die prächtigsten Pannen von den Dreharbeiten).

Spiele-Datenbank

Der »Daten Player« ist eine Datenbank, in der die Wertungen aus den Spieletests von PC Player erfaßt sind. In der jüngsten Version werden 400 Titel beschrieben, beurteilt und gezeigt. Mit Suchfunktion, Auswahlkriterien und übersichtlichem Tabellenmodus. Ganz neu: Hinweise auf veröffentlichte Tips und ein paar gut verstreute Videoclips – leibhaftige Tester kommentieren einzelne Spiele!

Der 400 Einträge starke »Daten Player« informiert Sie über die PC-Spiele der letzten 18 Monate

Der neue, verbesserte Video Player präsentiert sieben Windows-Clips

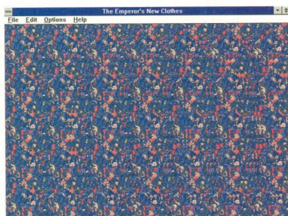
Utilities & »Magisches Auge«

Grafik-Betrachter gefällig? Trouble mit der Soundkarte? Keinen passenden VESA-Treiber zur Hand? Als kostenlosen Bonus haben wir wieder einige nützliche Utilities für Sie gesammelt, die den Umgang mit CD-ROM-Software erleichtern. Dazu gibt es zwei PD-Programme, mit denen Sie Stereogramme à la »Magisches Auge« selbst berechnen können. Es handelt sich um »The Emperor's New Clothes« und »RDS Draw« (siehe auch PC Player 7/94)



THE EMPEROR's NEW CLOTHES
RDS DRAW
BOOTDISK-MACHER
CD-BOOTDISK
CD-TOOLS
FS5-BENCH
MT32-GENERAL MIDI
PICEM BIL-ANZEIGER
SOUNDBLASTER 16MPU
SBRESET
VESA-TREIBER
VGA-BENCHMARK

Frohes Schielen: Mit »The Emperor's New Clothes« berechnet Ihr PC hintergründige 3D-Bilder



Und ganz nebenbei spendet das CD-ROM wohligen Musikgenuß: Track 2 ist ein Musikstück von Ascon, das zur »Anstoss WM«-Demo gehört.

Dieser höchst kernige Audio-Track läßt sich auch auf jedem normalen CD-Player abspielen (aber bitte nicht Track 1; der enthält die vielen unmelodisch surrenden Daten...). (hl/bs)



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger

REDAKTIONSASSISTENZ
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Gestaltung: Oliver Kneidl
Bildquelle: Image Bank

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 790 46

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
International Sales: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION
Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei Schwend, 74523 Schwäbisch-Hall

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 66,50
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 56,00
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 91,50
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,–
Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Hitparade

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (DISKETTE)

Platz	Titel	Vormonat	Hersteller
1	SIM CITY 2000	(1)	Maxis
2	ANSTOSS	(4)	Ascon
3	T.F.X.	(2)	Ocean
4	SAM & MAX HIT THE ROAD	(3)	LucasArts
5	ULTIMA VIII: PAGAN	(5)	Origin
6	FLIGHT SIMULATOR 5.0	(8)	Microsoft
7	DAY OF THE TENTACLE	(9)	LucasArts
8	INDY CAR RACING	(10)	Virgin/Papyrus
9	BATTLE ISLE II	(6)	Blue Byte
10	AUFSCHWUNG OST	(7)	Sunflowers
11	HAND OF FATE	(15)	Virgin/Westwood
12	PINBALL FANTASIES	(11)	21st Century
13	X-WING	(14)	LucasArts
14	PRIVATEER	(12)	Origin
15	MORTAL KOMBAT	(17)	Virgin
16	PACIFIC STRIKE	(–)	Origin
17	FRONTIER (ELITE II)	(19)	Gametek
18	SYNDICATE	(18)	Bullfrog/Electronic Arts
19	CHRISTOPH KOLUMBUS	(13)	Software 2000
20	UFO – ENEMY UNKNOWN	(–)	Microprose

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: Mai 1994.

PC-VERKAUFSHITS (CD-ROM)

Platz	Titel	Vormonat	Hersteller
1	REBEL ASSAULT	(1)	LucasArts
2	BATTLE ISLE II	(2)	Blue Byte
3	T.F.X.	(4)	Ocean
4	DAY OF THE TENTACLE	(5)	LucasArts
5	ULTIMA VIII: PAGAN	(3)	Origin
6	STRIKE COMMANDER	(8)	Origin
7	COMANCHE	(3)	Novalogic
8	DER RASENMÄHER-MANN	(7)	Storm
9	THE 7TH GUEST	(10)	Virgin
10	MEGA RACE	(–)	Software Toolworks

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: Mai 1994.

DIE DIGITALE

Werbespiele

Die Industrie hat den Computerfreak als Konsument mit Potential erkannt. Wir zeigen, mit welchen Hintergedanken Werbespiele veröffentlicht werden und stellen die interessantesten Promo-Programme vor.

Vor rund drei Jahren begann in Deutschland ein Trend, dessen Ende noch nicht abzusehen ist. Plötzlich entdeckten Firmen, die eigentlich nichts mit Computern am Hut hatten, die Spieler als kaufkräftige Kundschaft. Inzwischen hüpfen Frühstücksflocken-Frösche und Fruchteis-Fresser mit der subtilen Botschaft »Kauf mich!« über die Monitore.



Auch »normale« Spiele, die nicht von einem Auftraggeber aus der Industrie finanziert wurden, sind kaum vor Product Placement sicher: Sehen Sie sich das Titelbild von »Theme Park« einmal ganz genau an.

Wir als Redaktion stecken ein wenig in der Zwickmühle: Sollen wir diese Programme testen und damit für die Produkte werben oder haben unsere Leser kein Interesse an mit Reklame unterwanderter Software? Die zahlreichen Zuschriften nach unserem Editorial in PC Player 6/94 deuten einen Trend an: Die überwiegende Mehrheit unserer Leser will über Werbespiele informiert werden. Kostenlose Produkte sollten im Rahmen unserer Rubrik Public Domain und Shareware vorgestellt werden. Spiele, für die man Geld hinblättern muß, werden sich zukünftig mit der Vollpreis-Konkurrenz im Testteil messen müssen. Im Anschluß an diesen Artikel finden Sie neben einer Übersicht der interessanten Werbespiele auch einige Leserbriefe zu diesem Thema.

Wie alles begann

Als 1991 »Das Erbe« veröffentlicht wurde, schien die Welt noch in Ordnung zu sein. Das Umweltbundesamt wollte mit dem Amiga-Titel, der 1993 für den PC umgesetzt wurde, Computerspielern von 9 bis 18 Jahren den alltäglichen Umweltschutz nahebringen. Das Spiel erntete überwiegend positive Kritiken; damals bürgerte sich auch die Verteilung der Werbespiele als Public Domain ein. Das kostenlose Kopieren sorgte für eine weite Verbreitung und ließ schnell diverse Firmen auf den Geschmack kommen.

Getreu dem Motto »Computerspieler sitzen nur vor dem Monitor, also müssen wir sie eben da erwischen« blies die Industrie zum Halali. War der 1992 erschienene »Calippo-Fresser« noch ein bewußt simples Jump-and-Run-Spiel für Kinder, wendet sich »Die goldene Mähne des Samson« 1994 eindeutig an die Raucher unter den PC-Usern. Mittlerweile sprang sogar die SPD auf den fahrenden Zug auf und machte mit dem Adventure »Abenteuer Europa« digitale Wahlkampfwerbung: 60.000 Disketten wurden bis zur Europawahl unters Volk gebracht – mit überwiegend positiven Reaktionen, wie die Parteizentrale freudig mitteilte.

Glückliche Spieler kaufen mehr

Von den etwa sechs Millionen PC-Besitzern, die es in Deutschland gibt, sollen bis zu 80 Prozent über Werbespiele erreicht werden. Diese Zahlen machen der Wirtschaft natürlich den Mund wässrig. Über die PCs werden sowohl Jugendliche als auch Erwachsene angesprochen. Die Überlegung der Werbeagenturen ist einfach: Der Computerfreak beschäftigt sich nur dann freiwillig mit Werbung, wenn man ihn spielen läßt. Das beworbene Produkt ist für den Spieler immer etwas positives. Beispielsweise muß es eingesammelt werden, um mehr Energie zu bekommen. Psychologen haben herausgefunden, daß sich dies entsprechend fördernd auf das Kaufverhalten auswirkt.

Die Rechnung scheint aufzugehen. So manche Firma spart sich teurere Fernseh- oder Zeitschriftenanzeigen, um Jugendliche anzusprechen. Mit einem relativ preiswerten Computerspiel geht das viel besser. Zum einen wird die Werbung

Verführung

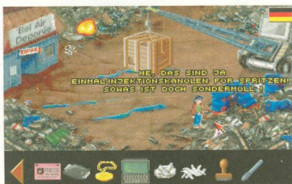
oft wesentlich subtiler und unterhaltsamer verkauft als im Fernsehen, zum anderen werden über die Systeme Amiga und PC etwa vier bis fünf Millionen Personen erreicht – versprechen zumindest die Produzenten dieser Spiele. Einige Programme sollen schon über hunderttausendmal verteilt worden sein. Da sie frei kopiert werden dürfen, sind über eine Million Kopien durchaus möglich. Zusätzlich können sie in Mailboxen kostenlos abgerufen werden.

Mit der weiten Verbreitung rechnen sich auch sechsstellige Entwicklungskosten für die Auftraggeber. Bei größeren Projekten werden hinter vorgehaltener Hand Summen von 200.000 bis 300.000 Mark genannt. Diese Beträge werden nur für die Entwicklung der Spiele fällig, dazu kommen noch die Kosten für die Vermarktung. Zum Vergleich: Die Entwicklung eines Vollpreisspieles kann unterm Strich um die 500.000 Mark kosten – je nach Aufwand schwankt diese Summe natürlich.

Die Pioniere, die einst gemeinsam »Das Erbe« auf den Markt brachten, sitzen heute in zwei verschiedenen Firmen. Thorsten Rauser, Geschäftsführer von »Rauser Advertainment«, war zusammen mit Teut Weidemann federführend bei der Entwicklung des Bundeswehrspiels »Helicopter Mission«. Sein früherer Kollege Ralph Stock, heute Chef von »Promotion Software«, ist derzeit mit »Tom Long – The Time Adventure« für McCain beschäftigt. Von »ad games« stammt unter anderem »Die goldene Mähne des Samson«, das viel mit dem gleichnamigen Tabak zu tun hat. »Art Department« hat beispielsweise das Bifi-Spiel und »Das Telekommando kehrt zurück« für die Telekom entwickelt. Viel mit Politik haben die Programme der »Glamus GmbH« zu tun. Unter anderem stammt von ihnen das Parlament-Quiz »Gesetzgebung«.

Die Grauzone

Die Grenzen zwischen Werbespiel und »normaler« Software verwischen. Wenn Ihnen die Schönheit eines Bausparvertrags nahegelegt wird, ist die Sache noch eindeutig. Aber was soll man z.B. vom äußerst geschickten Product-Placement halten? Wenn im Titelbild von »Theme Park« dezent das Logo einer britischen Bank gezeigt, der Spielfluß aber nicht von weiteren Werbebotschaften getrübt wird, kann sich wohl kaum jemand beschweren. In »Indy Car Racing« wurde die originale Werbung entlang der Rennstrecken ins Programm aufgenommen – inklusive der Reklame auf den Rennautos. Statt zu stören, erhöhen die Schriftzüge eher die Realitätsnähe.



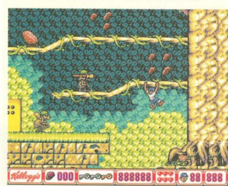
Die SPD hat mit »Abenteuer Europa« als bislang einzige Partei ein Werbespiel veröffentlicht

Doch im Mittelpunkt unserer neun Tests auf den nächsten Seiten stehen reinrassige Werbespiele, die von Firmen in Auftrag gegeben wurden. Wir haben uns besonders originelle und auffällige Vertreter dieser Gattung näher vorgenommen. Gewertet wird nicht nach dem strengen Testschema für Vollpreisspiele; fairerweise haben wir etwa Shareware-Maßstäbe angelegt. Da gilt auch für »Die goldene Mähne des Samson«, obwohl dieses als einziges Spiel im Testfeld etwas kostet. **(fs)**

WERBESPIELE IM ÜBERBLICK

TITEL	SPIELTYP	AUFTRAGGEBER	HERSTELLER	BEZUGSQUELLE
25 Jahre Verbatim	Spiele-Mix	Verbatim	Art Department	Astat Media, Koberger Str. 41, 90408 Nürnberg
Abenteuer Europa	Adventure	SPD Bundesgeschäftsstelle	Tovax GmbH	SPD Europabüro, Ollenhauerstr. 1, 53113 Bonn
Backstage	Adventure	Bertelsmann Club	Art Department	Astat Media, Koberger Str. 41, 90408 Nürnberg
Bifi - Action in Hollywood	Adventure	Schafft Fleischwerke	Art Department	Hotline unter 0234/9645050
Das Telekommando kehrt zurück	Adventure	Telekom	Art Department	Astat Media, Koberger Str. 41, 90408 Nürnberg
Die goldene Mähne des Samson	Action-Adventure	Brinkmann Niemeyer GmbH	ad games	Brinkmann Niemeyer GbmH, Postfach 103944, 40030 Düsseldorf
Dinotown	Adventure	ARAG	-	ARAG Versandservice, Stresemannstraße 364, 22761 Hamburg
Eco und Ecomine	Geschicklichkeitsspiel	Volkswagen	ad games	Astat Media, Koberger Str. 41, 90408 Nürnberg
Energie-Manager	Strategiespiel	Bundesministerium für Wirtschaft	Rauser Advertainment	Wirtschaftsministerium, Referat Öffentlichkeitsarbeit, Postfach, 53107 Bonn
Gesetzgebung	Quiz	Deutscher Bundestag	Glamus GmbH	Glamus GmbH, Auguststr. 1, 53229 Bonn
Haspa	Breakout-Clone	Hamburger Sparkassen	ad games	Astat Media, Koberger Str. 41, 90408 Nürnberg
Helicopter Mission	Actionspiel	Streitkräfteamt	Rauser Advertainment	Streitkräfteamt Infoservice, Postfach 140189, 52127 Bonn
Kalli & Co.	Geschicklichkeitsspiel	Volkswagen	ad games	Astat Media, Koberger Str. 41, 90408 Nürnberg
Sony Game	Actionspiel	Sony	Rauser Advertainment	Astat Media, Koberger Str. 41, 90408 Nürnberg
»Spiegel«-Planer	Geschicklichkeitsspiel	Spiegel	Glamus GmbH	Glamus GmbH, Auguststr. 1, 53229 Bonn
Tom Long - The Time Adventure	Adventure	McCain	Promotion Software	(erst ab Mitte August)
Tony and Friends in Kellog's Land	Jump-and-Run	Kellog's	Rauser Advertainment	Astat Media, Koberger Str. 41, 90408 Nürnberg
Victor Loomes	Adventure	LBS Hannover	Promotion Software	SAZ Dialog Marketing Agentur, Postfach 555555, 30805 Garbsen
Vision	Strategiespiel	LBS	ad games	Astat Media, Koberger Str. 41, 90408 Nürnberg
Vizzola Cup	Rennspiel	Pirelli	Art Department	Astat Media, Koberger Str. 41, 90408 Nürnberg

TONY TIGER & FRIENDS



1 Mit dem richtigen Frühstück kann gar nichts mehr schiefgehen, will uns die Werbung einreden. Und damit das auch jeder glaubt, müssen Tony Tiger und seine drei Freunde sich durch viele Level kämpfen und einen bösen Endgegner besiegen. Überall verstreute Frühstücksflocken geben Energie, Schlüssel führen zu verborgenen Abschnitten in den Levels und Vitamine spenden Bonuspunkte.

Das farbenfrohe Frühstücksspektakel bietet unterschiedliche Szenarien, die auf die vier verschiedenen Kellog's-Figuren zugeschnitten sind. Tony Tiger hüpft zwischen Häusern und Wiesen umher, Frosch Smacks plantscht im Wasser, Schokoaffe Coco hangelt sich durch den Urwald und der Vogel Tucan flattert seinen lästigen Gegnern einfach davon. Der Bildschirm scrollt sauber in alle Richtungen, die Figuren sehen witzig aus und der flotte Soundtrack dröhnt vierkanalig aus den Boxen.

WERBEFLUT, ABER GUT

Auch wenn man kein Freund von in Milch aufgeweichten Frühstücksflocken ist – Tony Tiger & Friends macht Spaß. Die Levels sind gut aufgebaut, unfaire Stellen wurden größtenteils vermieden und die Steuerung ist tadellos.

Garant für die Motivation sind die vier Spielfiguren, die teilweise erst in späteren Levels verfügbar sind. Ihre unterschiedlichen Fähigkeiten müssen überlegt eingesetzt werden.

Das Spiel strotzt allerdings nur so vor Werbung. Die Werbeelemente wurden auffällig, aber sinnvoll eingebaut. Wer damit leben kann, bekommt einen unterhaltsamen Reaktionstest geboten. (fs)

PENETRANZ-FAKTOR:	UNBESCHEIDEN
GRAFIK:	GUT
SOUND:	GUT
UNTERHALTUNGWERT:	SEHR GUT

ENERGIE-MANAGER



2 »Energiesparen zahlt sich aus« ist die Botschaft dieses vom Umweltministerium in Auftrag gegebenen Spiels. Als Chef einer Restaurantkette dürfen Sie nicht in Töpfe gucken oder die Suppe rühren, sondern müssen in erster Linie Ihren Laden in den schwarzen Zahlen halten.

Neben der richtigen Auswahl des Personals ist vor allem eine möglichst energie- und umweltschonende Einrichtung wichtig. Teakholzverkleidete Küchenzeilen oder Toiletten im Wasserrausch sind der Untergang jedes Energie-Managers. Natürlich kosten Extras wie das Solardach oder wärmegedämmte Wände eine Kleinigkeit, doch rechnet sich dies (zumindest im Spiel) nach wenigen Monaten durch die gesunkenen Energiekosten.

Bis zu vier menschliche Spieler können um den Titel des umweltfreundlichsten Managers buhlen, notfalls springt der Computer als Gegner ein.

LECKER UMGESETZTES THEMA

Der Energie-Manager gefällt spontan durch seine einfache Bedienung. Mit dem leicht verständlichen Konzept hätte auch Umweltminister Klaus Töpfer keine Probleme: Öko-Einrichtung rein, Gewinnkurve rauf. Dadurch fehlt auf Dauer natürlich der Tiefgang, doch der Anreiz, sich mit einer Restaurant-Kette in ganz Deutschland breit zu machen, ist nett. Dafür sorgen schon die Gegner, denen man gerne die Preise vor der Nase wegschnappen will. Berauschend auch die Aussicht, verschiedene Restaurants von Französisch bis Fast Food auszuprobieren.

Mit der Realitätsnähe sieht es dagegen nicht so gut aus. Wenngleich der erhobene Zeigefinger öfters zu sehen ist, bietet das Spiel gepflegte Kurzweil. Nicht gerade mit der Gulaschkanone auf Spatzen geschossen, aber ganz witzig. (fs)

PENETRANZ-FAKTOR:	ERTRÄGLICH
GRAFIK:	AUSREICHEND
SOUND:	AUSREICHEND
UNTERHALTUNGWERT:	GUT

DIE GOLDENE MÄHNE DES SAMSON



3 Seien es singende Kamele oder flirtende Glimmstengel, die Zigarettenindustrie schreckt vor nichts zurück. Vordergründig dreht sich in diesem Spiel zwar alles um die wundersame Haarpracht des biblischen Samson, doch wird diese durch einen blondgelockten Löwen symbolisiert, der nebenbei Markenzeichen des gleichnamigen Tabakfabrikanten ist.

Ziel des 25 Mark teueren Spiels ist es, die besagte Mähne zu finden. Sie können als Held oder Heldin das Abenteuer bestreiten und müssen sich mit einem andersgeschlechtlichen Partner zusammenraufen. Die daraus resultierenden Dialoge mit ihrer krampfhaften Pseudo-Witzigkeit gleiten oft ins Peinliche ab.

Die Grafik bietet neben digitalisierten Bildern von Altertümern sehr kleine 3D-Labyrinthe im Stil von »Ultima Underworld«. Etwas abwechslungsreicher wird »Die goldene Mähne des Samson« durch drei »Spiele im Spiel«.

HAARSTRÄUBENDE DIALOGE

Eigentlich wäre es ganz interessant gewesen, ein Adventure wahlweise aus männlicher oder weiblicher Sicht zu spielen. Aber dann bitte weniger platt! Die Dialoge sind teilweise haarsträubend. Beispiel: »Vielleicht sollte ich lieber eine dieser Schalen entzünden.« – »Hast Du irgendetwas Brennbares – außer Deinen Blicken, meine ich?«. Davon abgesehen hat das Adventure durch die unterschiedlichen Schauplätze einen gewissen Unterhaltungswert. Nach etwa zehn Stunden haben aber auch Einsteiger alle Rätsel gelöst. Wer sämtliche Möglichkeiten der Dialoge auskostet, braucht etwas länger.

Die drei etwas mickrigen Bonusspiele sorgen für wenigstens ein paar lustige Minuten. (fs)

PENETRANZ-FAKTOR:	ERTRÄGLICH
GRAFIK:	BEFRIEDIGEND
SOUND:	BEFRIEDIGEND
UNTERHALTUNGWERT:	BEFRIEDIGEND

VICTOR LOOMES



4 Hier unser Anwärter für einen Sonderpreis in der Kategorie »geschickte Tarnung«. Die LBS will bekanntlich der Menschheit möglichst viele Bausparverträge andrehen. Der Titelheld des Abenteuerspiels »Victor Loomes« ist aber ein Detektiv, der in den USA zu Zeiten der Prohibition Gangsterbosse bekämpft. Eine späte, irrwitzige Wende im Plot sorgt in Verbindung mit einer Zeitmaschine dafür, daß der Trenchcoat-Schnüffler doch noch im Dunstkreis der freundlichen LBS-Beraterin landet... Schnorch.

Das Spielsystem wirkt ausgewogener als die Irrläufe der Handlung. Dieses Adventure bedient sich auch nicht viel schlechter als die Kollegen von Sierra und LucasArts; Grafik und Komplexität können freilich nicht mithalten. Um Victor Loomes zu bewegen, klicken Sie den Punkt mit der linken Maustaste an, zu dem er gehen soll. Berührt der Cursor einen interessanten Gegenstand, wird dessen Name angezeigt. Jetzt mit rechts klicken, um die Verb-Icons aufzurufen, die man bei diesem Objekt anwenden kann – z.B. untersuchen, benutzen oder mitnehmen.

ERTRÄGLICHES BAUSPAR-ADVENTURE

Sieht nicht so gut aus wie ein Vollpreis-Adventure, hat keine allzu genialen Puzzles und ist nicht gerade sensationell komplex – was kriegt man heutzutage schon auf eine HD-Diskette? Aber mal ehrlich, Freunde: Als kostenloses Promo-Präsent läßt man Victor Loomes nicht verschimmeln. Technisch gibt's keine groben Schnitzer und die Bedienung ist sauber. Da hat es im Profisektor schon Übleres gegeben. Wir haben's nicht bezahlt und im Gegensatz zu vielen anderen Werbekrücken macht Victor Loomes zumindest kurzfristig Spaß. **(hl)**

PENETRANZ-FAKTOR:	ZURÜCKHALTEND
GRAFIK:	BEFRIEDIGEND
SOUND:	BEFRIEDIGEND
UNTERHALTUNGWERT:	BEFRIEDIGEND

BIFI – ACTION IN HOLLYWOOD



5 Wenn die Dialoge des neuen Weltraumreißers »Raumschiff Enterhaken« verhunzt sind, kann nur noch einer helfen: der naive Kurierradler Lukas. Völlig unbedarft geht der Held des Bifi-Adventures auf das Filmbusiness los und macht sein Glück zwischen dem cholerischen »Sly Sylvester« und glitschigen »Öliens«. Wie Sie sehen, das Würstchen-Adventure ist voller Anspielungen auf das wirkliche Zelluloid-Leben.

Action in Hollywood ist ein Grafik-Adventure der eher simplen Natur. Lukas nimmt nur Gegenstände auf, die sinnvoll verwendet werden können. Die Puzzles strotzen nicht immer vor Logik, sondern arten oft in Ausprobieren aus.

Sie müssen das Drehbuch für den neuen Bifi-Werbespot dem Direktor einer Filmgesellschaft bringen. Bis dieser gefunden werden kann, wurstelt sich Lukas durch das Gebäude und macht sich möglichst nützlich.

SEICHTE SALAMI-SAFARI

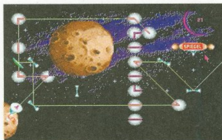
Mittelmäßig, was da rund um das Würstchen zusammenprogrammiert wurde. Der leicht zähe Einstieg wird durch die netten Anspielungen auf Hollywoods Leinwandergüsse wieder wettgemacht. Die Steuerung von Lukas ist erträglich, führt aber immer wieder zu ungewollten Fehlentscheidungen.

Die Grafik bewegt sich auf gehobenem Shareware-Niveau, ist aber detailliert genug, um Gegenstände vernünftig erkennen zu können.

Die Werbung für die Salami verfolgt den Spieler auf Schritt und Tritt. Bei Oma Schröder etwa gibt's das Ding als Wegzehrung. Wem das alles Wurst ist, sollte nicht allzuviel Komplexität erwarten. Ein paar kleine Puzzles und plötzlich ist die seichte Salami-Safari vorbei. **(fs)**

PENETRANZ-FAKTOR:	ÄTZEND
GRAFIK:	AUSREICHEND
SOUND:	AUSREICHEND
UNTERHALTUNGWERT:	BEFRIEDIGEND

SPIEGEL-PLANER



6 »Spiegel-Leser wissen mehr« ist der Slogan des altehrwürdigen Nachrichten-Magazins, den Sie nach Genuß dieser Software-Kombi rückwärts mitmurmeln können. Jeder Programmstart ist mit einer kurzen Rezitation jenes Slogans in Verbindung mit dem »Spiegel«-Logo verbunden – wir wurden schon ärger penetriert. Gleich zwei Titel spuckt die »Spiegel«-Diskette auf Ihre Festplatte: Einen simplen Windows-Zeitplaner Marke »elektronisches Filofax« und – oho! – ein DOS-Spiel. Hinter »News in Space« steckt eine alte Computerspielidee (wer erinnert sich noch an Gremlins »Deflektor?«). Ein Laserstrahl, der an drehbaren Flächen abprallt, muß zu einem Zielpunkt geleitet werden. Was hat das mit einem Nachrichtenmagazin zu tun? Nun, der Laserstrahl transportiert wichtige News und brennt sie mit Lichtgeschwindigkeit in die »Spiegel«-Redaktion – ISDN ist ein Dreck dagegen!

Bei dem Terminplaner »Time Control« handelt es sich um die abgespeckte Version eines Profi-Programms. Will man die etwas neckischeren Features aktivieren, wird man von einer hilflosen »Das geht nur in der Vollversion«-Box angemacht.

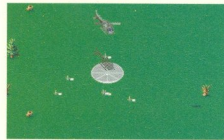
HALBE SACHEN

Die Spielidee zu »News in Space« ist gruftig, aber nicht ohne Reiz. Spielstände und High-Scores lassen sich speichern. Ob sich der ehrwürdige »Spiegel« mit diesem spartanischen Denkspiel einen Gefallen in punkto Image tat, sei angezweifelt – das wäre selbst für »Focus« zu windig.

Der Terminplaner macht da schon mehr Sinn, hat aber eine etwas verquere Bedienung und diesen »Ich bin keine Vollversion«-Beigeschmack Marke »Billiger Jakob«. Naja, einem geschenkten Gaul... **(hl)**

PENETRANZ-FAKTOR:	DEZENT
GRAFIK:	AUSREICHEND
SOUND:	UNGENÜGEND
UNTERHALTUNGWERT:	AUSREICHEND

HELICOPTER MISSION



7 Arme Bundeswehr: Keine Feindbilder mehr, wenig motivierter Nachwuchs und die Regierung streicht auch noch den Verteidigungshaushalt zusammen. Was tun? Statt die Nächte in den Kasernen mit Heulen und Zähneklappern zu verbringen, zeigen unsere oliv gekleideten Jungs wozu sie fähig sind. Denn sie können Hubschrauber fliegen und ganz tolle Sachen mit so einem Ding machen. Und zwar friedliche. Jawoll, Herr Hauptmann!

Ihre Aufgabe bei Helicopter Mission: Fallschirmspringer absetzen und Güter sowie Verletzte zu transportieren. Damit das ganze nicht zu einfach wird, stört Wind aus wechselnden Richtungen. Die Steuerung ist simpel und hat mit einer Simulation à la »Gunship« nichts zu tun.

Geflogen werden Rettungseinsätze bei Unfällen, Katastropheneinsätze bei Überschwemmungen und drei Trainingsmissionen.

Ödes Flapp-Flapp

Auf den ersten Blick sieht Helicopter Mission wie eines der guten alten C 64-Spiele aus. Die Grafik ist für VGA-Verhältnisse wirklich traurig und der Sound kommt über das öde Flapp-Flapp auch nicht hinaus.

Wenigstens ist die Steuerung einigermaßen vernünftig. Mit Joystick oder Tasten läßt sich der Helikopter ordentlich manöverieren.

Für Fans der »starken Truppe« und Chauvinisten mag die Werbebotschaft der Bundeswehr ja ganz erbaulich sein. Doch der grobe Schnitzer mit der weiblichen Pilotin wiegt schwer: Sie läßt sich zwar auswählen, doch wird dann darauf hingewiesen, daß Frauen nicht fliegen dürfen. Automatisch schwingt sich der stramme Kerl daneben ins Cockpit. (fs)

Penetranz-Faktor:	Nervig
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend
Unterhaltungwert:	Ausreichend

GESETZGEBUNG



8 Es gibt Programme, die schon durch ihren Namen heftige Gähn-Attacken auslösen. Nun darf man einem Auftraggeber wie dem Deutschen Bundestag, Referat Öffentlichkeitsarbeit nicht allzuviel Phantasie zumuten. Aber hätte das Spiel »Gesetzgebung« nicht etwas mehr Charme, wenn es einen schneidigeren Rufnamen à la »Bonn Commander« tragen würde?

»Entdecken Sie die spannende Welt der Gesetzgebung« lockt der Packungstext. Bis zu vier Spieler können sich hier einen Wettstreit liefern. Um eines der nach Realsatire klingenden, aber todernsten Gesetze durchzupauken, sind Grips und Geschick gefragt. Mal müssen Sie ein Trivia-Quiz mit Fragen zur Arbeit des Parlaments bewältigen, mal kleine Denksport- und Geschicklichkeits-Spiele lösen.

Kein Schmiergeld-Modus

Lehrreich mag dieser Spiele-Mix rund um den Bundesadler ja sein, aber wer tut sich das freiwillig an? Die Hauptzielgruppe, politikverdrossene Jugendliche, werden schon angesichts des Namens schreiend die Diskette aus dem Fenster werfen. Die Multiple-Choice-Quizfragen sind einschläfernder als eine »Bonner Runde«.

Positiv, daß hier nicht für irgendein Kommerzprodukt Reklame gemacht wird, sondern für unsere Demokratie. Mußte man das Thema aber gar so steril inszenieren? Hier gibt's ja nicht mal eine saftige Affäre als zufälliges Ereignis; von wegen »spannende Welt der Gesetzgebung«. Zehn Minuten Kurzweil, dann rasselt die Motivationskurve schneller in den Keller als die Popularitätswerte von Rudolf Scharping: Ab dem dritten Zusammenpuzzeln des Bundesadlers kann man den Vogel nicht mehr sehen. (hl)

Penetranz-Faktor:	Noch erträglich
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend
Unterhaltungwert:	Ausreichend

P5000 VIZZOLA



9 Haben Sie ein Faible für Flankenhöhe und Abriebfestigkeit? Dann werden Sie auch die Quizfragen souverän überstehen, die ein Reporter zwischen den einzelnen Runden dieses Rennspiels stellt. Auf der Vizzola-Teststrecke wird nicht nur ein heißer Reifen gefahren, sondern selbiger auch gepriesen. Wer technische Angaben und Slogans zu Pirelli-Modellen weiß (bzw. tollkühn durch wiederholtes Ausprobieren errät), qualifiziert sich für die nächste Runde.

Insgesamt viermal wird der Kurs befahren. Innerhalb eines laschen Zeitlimits müssen Sie jeweils die Runde vollenden. Von Rennen zu Rennen ändern sich nur minimale Details. Mal müssen luftig gestreute Slalomhindernisse umkurvt werden, dann sorgt die Dämmerung für schummrige Sichtverhältnisse.

Die Grafik ist keinesfalls eine schnittige 3D-Sause, sondern wird karg von oben gezeigt. Jeder halbwegs motorisch begabte Spieler hat diese Aufgabe rasch gemeistert, woraufhin das Programm per Ausstieg auf die DOS-Ebene die Segel streicht.

Müde durch die Kurve scheuernd

Pirelli ist eines der weniger berühmten Werbespiele. Das Rennen ist ein Software-Minimalist in punkto Anspruch, Grafik und Spielspaß. Ärger als das müde Gegurke sind die gedehnten Quizfragen, in denen die streckenweise unfreiwillig komisch anmutenden Features der ach so griffigen Pirelli-Bereifung gepriesen werden.

Besonders kraß ist der Widerspruch zwischen sportlichem Anspruch und Rentner-Rennen: Wenn die Knubbelautos müde durch die Kurven scheuern, stagniert der Spielspaß schon im ersten Gang. Daß die Promotion bei Werbespielen eleganter sein kann, beweisen genug andere Titel. (hl)

Penetranz-Faktor:	Ätzend
Grafik:	Mangelhaft
Sound:	Ungenügend
Unterhaltungwert:	Mangelhaft.

CALL AND PLAY



02803 - 1359
02803 - 719

Ladenlokale Softwarehouse : Ladenpreise Variieren!!!!!!
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904

Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Versandtelefon Mo.-Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr

PC 3,5 "

1942 Pacific Air War	DA	89,95
Aces of the Deep	DV	x79,95
Aces over Europe	DV	69,95
Airlines	DA	67,95
Al Quadim	EV	67,95
Alone in the Dark 2	DV	79,95
Anstoss	DV	67,95
Anstoss World Cup	DV	54,95
Arcade Pool	DA	x29,95
Archon Ultra	DV	79,95
Aufschwung Ost	DV	64,95
Award Winners 2	DA	64,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Isle 2 Scenerie	DV	i.V.
Bazooka Sue	DV	x87,95
Beneath the Steel Sky	DV	69,95
Betrayal at Krondor	DV	69,95
Big Sea	DV	67,95
Bioforge	DV	i.V.
Bloodnet	DA	x87,95
Bloodstone	DA	59,95
Body Blows	DA	54,95

Theme Park DV
CD-Rom 79,95
PC 3,5 74,95

Breakline	DA	47,95
Bundesl.M.Hattrick	DV	x89,95
Bundesl.Manag. 2.0	DV	67,95
Burning Steel	DV	79,95
Burning Steel 2	EV	69,95
Burning Steel 2	DV	x84,95
Burntime	DV	79,95
Campaign 2	DV	74,95
Chaos Engine	DA	i.V.
Cannon Fodder	DV	59,95

Pizza Connection DV 79,95

Carinian Desaster	DV	x79,95
Chartbreaker	DV	x67,95
Christoph Kolumbus	DV	79,95
Civilisation	DV	89,95
Comanche	DV	82,95
Comanche Data 2	DV	49,95
Cool Spot	DA	x54,95
Corridor 7	DA	47,95
Daemonsgate	DA	x54,95
Dangerous Street	DA	x47,95
Dark Sun	DV	79,95
Das schwarze Auge 1	DV	79,95
Day of Tentacle	DV	84,95
Delta 5	EV	x67,95
Der Clou	DV	x79,95
Der Patrizier	DV	79,95
Der Planer	DV	79,95
Der Planer Data	DV	39,95
Die Siedler	DV	79,95
Diggers	DV	64,95
Dune 2	DV	59,95
Dungeon Hack	DV	79,95
Eishockey Manager	DV	77,95
Elder Scrolls	EV	67,95
Elder Scrolls	DV	x79,95
Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Empire Soccer	DV	54,95
Eye of Beholder 3	DV	77,95
F 1 Autorennen	DA	59,95
F 14 Fleet Defender	DA	94,95
Fantastic Dizzy	DV	59,95
Fantasy Empires	DV	67,95
Fire and Ice	DA	49,95
Flashback	DV	67,95
Flugsimulator 5.0	DV	119,95
Formula One GP	DA	89,95
Freddy Pharkas	DV	67,95
Fury of the Furries	DA	59,95

PC 3,5 "

Gabriel Nights	DV	69,95
Genesia	EV	59,95
Goal	DV	39,95
Gobliins 2	DV	79,95
Gobliins 3	DV	79,95
Hand of Fate	DV	67,95
Hanse deluxe	DV	39,95
Harpoon 2	EV	x79,95
Heimdal 2	DV	i.V.
Hexx , Heresy Wizz.	DA	67,95
History Line 14-18	DV	67,95
Inca 2	DV	84,95
Incredibble Toons	DV	69,95

Das schwarze Auge 2 DV x79,95

Indy Jones 4 Advent.	DV	47,95
Indy Car Racing	DA	72,95
In Extremis	DV	67,95
Ishar 3	DV	i.V.
Jurassic Park	DV	49,95
Kingmaker	DV	67,95
Kings Quest 6	DV	77,95
Lands of Lore	DV	59,95
Larry 6	DV	69,95
Legend Kyrandia 2	DV	67,95
Lemminge 2	DA	79,95

PC 3,5 "

Quarter Pole	DV	67,95
Railway Challenge	DV	67,95
Rallay	DV	64,95
Ravenlooft	EV	79,95
Ravenlooft	DV	i.V.
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	79,95
Robinsons Requiem	DV	59,95
Rüsselsheim	DV	64,95
S.U.B.	DV	x66,95
Sabre Team	DV	x79,95
Sam & Max	DV	84,95
Shadow Caster	DA	79,95

Outpost DV CD-Rom 79,95

Sim City 2000	DV	79,95
Sim City 2000 Data	EV	34,95
Sim Farm	DV	79,95
Simon the Sorcerer	DV	84,95
Software Manager	DV	67,95
Space Legends	DA	74,95
Space Quest 5	DV	64,95
SSN-21 Seawolf	DV	69,95
Star Trek 2	DA	74,95
Star Trek 2	DV	x74,95
Starlord	DV	92,95

Unsere Knaller
für Bestellungen bis 05.08.94
Aktionspreise auch in den Läden gültig
CD Rebel Assault DV 69,95
PC Die Siedler DV 69,95
PC Sim City 2000 DV 74,95

Links 386 Pro	DA	89,95
Links Course:		
Banff Springs	EV	44,95
Belfry Wishaw	EV	44,95
Castles Pines	EV	44,95
Firestone	EV	44,95
Innisbruck Copper	EV	44,95
Maunea Kea	EV	44,95
Pebble Beach	EV	44,95
Pinehurst	EV	44,95
Lothar Mathäus	DA	64,95

Death or Glory DV 79,95

Lotus 3	DA	59,95
Mad News	DV	x79,95
Mad TV	DV	35,95
Magic of Endoria	DV	79,95
Master of Orion	DA	89,95
Might&Magic 5	DV	84,95
Monkey Island 1	DV	35,95
Monkey Island 2	DV	47,95
Mortal Combat	DA	49,95
Nomad	DA	54,95
Oscar	DA	49,95
Overlord	DA	x67,95
Oxyd Magnum	DV	x47,95

1942 Pacific Air War DA 89,95

Pacific Strike	DA	79,95
Pacific Strike Speech	DA	34,95
Pinball Dreams	DA	59,95
Pinball Dreams Data	DA	35,95
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pizza Connection	DV	79,95
Police Quest 4	DV	69,95
Premier Manager 2	EV	x59,95
Prince Persia 2	DA	67,95
Privateer	DA	84,95
Privateer Operation	DA	37,95
Privateer Speech	DA	37,95
Quest f. Glory 4	DV	x67,95

Strike Comander	DA	84,95
Strike Com. Speech	DA	37,95
Strike Com.Operat.	DA	37,95
Striker	EV	66,95
Stronghold	DV	79,95
Subwar 2050	DV	89,95
Syndicate	DV	69,95
Syndicate Data	DV	36,95
System Shock	DV	x87,95
T.F.X.	DV	79,95
Theme Park	DV	74,95

FIFA Soccer DV 69,95

Terminater Rampage	DA	67,95
Tie Fighter	EV	x84,95
Tie Fighter	DV	i.V.
Tornado + Data	DA	79,95
Tubolar Worlds	DA	67,95
U.F.O. Enemy Unk.	DV	94,95
Ultima 8	DV	79,95
Ultima 8 Speech	DV	39,95
Ultima 8 + Speech	DV	109,95
Unlimited Adventures	DV	79,95
Victory at Sea	EV	x79,95
Wallstreet Manager	DV	79,95
Warlord 2	EV	79,95

Robinsons Requiem DV 59,95

Werewolf KA 50	DA	x67,95
Wings of Glory	DV	x87,95
Winter Olympics	DA	67,95
Wizardry 7	DV	49,95
World Cup USA 94	DV	59,95
World War 2	DA	77,95
X-Wing	DA	84,95
X-Wing Data B-Wing	DA	39,95
X-Wing Upgradekid-		
enthält zusätzl. Data 1	DV	49,95
Zool 2	DA	x54,95

PC-CDRom

10 Jahre Interplay-		
10versch.Titel	DA	89,95
11th Hour	DA	x129,95
7th Guest	DA	94,95
Aces of the Deep	DV	x79,95
Aegis:Guard.o.Fleet	DA	x87,95
Alone in the Dark	DV	89,95
Anstoss+World Cup	DV	84,95
Archon Ultra	DV	67,95
B.A.T. 2	DV	x79,95
Battle Chess SVGA	DA	89,95
Battle Isle 2	DV	84,95
Battle Isle 2 Data	DV	x49,95
Battle of Time	EV	59,95
Beneath Steel Sky	DV	x94,95
Bloodnet	DA	x87,95
Burning Steel 2	DV	i.V.
Burning Steel 2	EV	67,95
Burning Steel 1 incl. Editor-		
Data Shiffe/Amerika	DV	87,95
Burntime	DV	79,95
Caribian Desaster	DV	x87,95

SSN-Seawolf DV
CD-Rom 79,95
PC 3,5 69,95

Comanche incl.Data 1+2 plus		
10 Bonusmissionen	DV	89,95
Core Super Games enthält- 67,95		
Curse of Enchantia	DV	
Heimdal	DV	
Thunderhawk	DV	
Critical Path	DV	99,95
Cyber Race	DV	87,95
Daemonsgate	DA	69,95
Dark Sun	DV	79,95

World Cup USA
CD-Rom 62,95
PC 3,5 59,95

Das schw. Auge 1	DV	64,95
Day of Tentacle	DV	89,95
Der Clou	DV	x79,95
Der Patrizer	DV	87,95
Der Planer+Data	DV	84,95
Diggers	DV	67,95
Dracula Unleashed	DA	89,95
Dragon Lore	DV	x67,95
Dragonsphere	DA	87,95
Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Eye of Beholder Trio	DV	87,95
Eye of the Storm	DV	79,95
F 1 Autorennen	DA	64,95
Fabtasy Empire	EV	67,95
Gabriel Knights	DV	79,95
Gobliins 3	DV	89,95
Hand of Fate	DV	99,95
Hanniball+200Sharew.	DV	59,95
Hattrick(Ikaron)	DV	x87,95
History.Line 14-18	DV	59,95
Inca 1	DV	99,95
Inca 2	DV	99,95
Inferno	DA	x94,95
Innocent unt.caught	DA	59,95
Iron Helix	DV	79,95
Journeym.Project	DV	67,95
Jurrasic Park	DV	64,95
Kings Quest 5	DA	79,95
Kings Quest 6	DA	79,95
Labyrinth o. Time	EV	69,95
Lands of Lore	DV	89,95
Larry 6	DV	x67,95
Larry Collect.1 - 5	DV	x79,95
Lollypop	DA	67,95
Lost in Time	DV	87,95
Lukas Clas. Advent:	DV	99,95
Indiana Jones 3 / Loom		
Maniac Mans.1/ZackMc Krakken		

PC-CDRom

Lukas Flight Class.:	DV	79,95
Battlehawk 1942		
Their finest Houer+Data		
Secret Wappon of the Luft-		
waffe + 4 Missionsdisketten		
Mad Doc MacCree	EV	79,95
Mad News	DV	x84,95
Mega Race	DV	67,95
Microcosm	DA	104,95
Might & Magic Trio	DV	87,95
Myst	DA	114,95
Nomad	DA	57,95
Outpost	DV	79,95
Phantasmagoria	Dv	i.V.
Pinball Dreams Delux	DA	x74,95
Police Quest 4	DV	x79,95
Privateer incl. Operation -		
und Speech	DA	97,95
Quantum Gate	EV	99,95
Quest for Glory 4	DV	x79,95
Rasenmähermann	DV	84,95
Ravenloft	EV	79,95
Rebel Assault	DV	79,95
Return to Zorck	DA	79,95
Reunion	DV	x69,95
Rings Medusa Gold	DV	x79,95
Rise of the Robots		i.V.
Sabre Team	DA	67,95
Sam & Max	DA	84,95
Sam & Max	DV	x89,95
Shadow Caster	DA	89,95
Space Hulk	DV	79,95
Space Quest 1 - 5	DV	x87,95
Starlord	DV	94,95
Strike Commander incl. Operation		
und Speech	DA	84,95
Subwar 2050	DV	x92,95
Syndicate + Data	DV	89,95
T.F.X.	DV	84,95
The Hidden Below	DA	x67,95
The Horde	EV	79,95
Theme Park	DV	79,95
Tie Fighter	EV	x84,95
Tornado+Mission	DA	92,95
U. F. O.	DV	94,95
Ultima 7 Bundle	DA	94,95
Ultima 8 + Speech	DV	109,95
Under a Killing Moon	DV	x104,95
Who shot Jonny R.	EV	89,95
Winter Olympics	DA	72,95
Wizardry 6 + 7	DV	87,95
Wolfpack	DV	67,95
World Cup USA 94	DV	59,95
Zeppelin	DV	x87,95

Gravis Game - Pad 45.95
Gravis Joystick Anal.Pro 77.95

Original Soundblaster Pro Stereo 179,-

Original Soundblaster Pro 16 ASP 239,-

Inland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM zuzügl. 3,-DM Zahlkartengebühr.
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version
X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

Versandliste kostenlos anfordern !!!!!!!

Versand ohne Aufpreis im Sicherheitskarton !!!!!!

Ruf doch mal an !!!!!!

STREIT-GESPRÄCH

GROSSANGR

Würstchen und Wehrdienst, Bausparverträge und Vanilleeis: Die Liste der Produkte, für die mit und in Computerspielen geworben wird, wächst beinahe täglich. Ein ganz normaler Vorgang – oder droht die Werbung, sich das ganze Medium unter den Nagel zu reißen?

ROLF: Also, warum braucht die Welt Werbung in Computerspielen?

FRANK: Tja, warum braucht sie Werbung auf Plakaten, im Radio oder Fernsehen? Ohne Werbung finanziert sich in Deutschland so gut wie gar nichts mehr. Was wir gemacht haben, ist einfach einen neuen Markt zu öffnen. Für die Werbetreibenden ist es ein Marktsegment, das sie bisher nicht bearbeiten konnten; für die Computerspieler eine neue Spieleart, die zwischen PD/Shareware- und Vollpreis-Programmen angesiedelt ist.

ROLF: Da sind gleich mehrere Punkte drin, an denen ich anecke. Zum einen: Die Werbesoftware ist ja durch die Reklame nicht durchweg billiger geworden. Titel wie »Der Planer« oder »Chartbreaker« kosten immer noch 80, 90 Mark, und das fällt für mich schon unter »Vollpreis«.

FRANK: Nun, nicht immer bedeutet ein Product Placement gleich Bargeld für den Software-Hersteller. Es geht ja nicht ausschließlich darum, kommerzielle Software billiger zu machen. Teils besteht die Leistung des Sponsoring-Partners auch nur darin, daß er sein Know-how zur Verfügung stellt. So können wir unseren Kunden dann etwa realistischere Simulationen anbieten, ohne daß es direkten Einfluß auf den Verkaufspreis hätte.

ROLF: Also bekommt man für die Werbung entweder Geld, das die Spiele billiger macht, oder Insider-Infos – und dadurch wird Software besser? Dann müßte »Airbus« dank Airbus- und Lufthansa-Unterstützung die genialste und realistischste Simulation aller Zeiten sein, denn billiger ist es durch die Werbung ja nicht geworden.

FRANK: Da muß man unterscheiden: Es gibt Product Placement, das die Programmierer in ihre Vollpreis-Software einbauen, und es gibt Auftragsarbeiten, bei denen die Firmen zu uns kommen und sagen: »Hört mal, so und so habe ich mir das vorgestellt«. Wir können uns praktisch jeden als Werbepartner vorstellen, solange er das Spiel finanzieren kann. Natürlich achten wir darauf, wen wir als Partner nehmen.

ROLF: Wo ist denn da die Grenze? Was mir an dem Thema nämlich am meisten aufstößt, ist die gezielte Beackerung von Kindern und Jugendlichen mit zweifelhaften Produkten.

FRANK: Zum Beispiel?

ROLF: Zigaretten. Speziell Philip Morris ist da ja ganz rege, während man deren Produkte ja sonst von anderen Bildschirmen verdrängt hat. »Sunny Shine« hieß das Spiel für die Marke L&M, »Blue Code« warb für ihre »Light American«. Daneben gab's noch »Crack the West«...

FRANK: Das ist alles schon länger her. Es gibt seit etwa einem Jahr ein freiwilliges Werbe-Verzichtsabkommen der Tabakindustrie, dieses Medium nicht mehr einzusetzen.

ROLF: Und woher kommt dann Samsons »Goldene Mähne«? Das Ding ist doch noch recht frisch.

FRANK: Samson ist eine Ausnahme, denn der Hersteller gehört nicht dem Verband an. Da haben unsere Mitbewerber eine Nische entdeckt; dieser Tabak wird ja nicht über Automaten verkauft, zu denen Kinder Zugang haben, sondern über die Ladentheke.

ROLF: Diese Unterscheidung »Drehtabak oder Fertigzigarette« ist mir und wohl auch dem zwölfjährigen Spieler ziemlich egal. Tabakwerbung ist für mich Tabakwerbung. Aber zumindest Sunny Shine & Co. waren also »Auslaufmodelle«?

FRANK: Ja, und auch der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschlands (VUD) hat ja auch für seine Mitglieder einen freiwilligen Verzicht auf Tabak- und Alkoholwerbung vereinbart. Diese »Drogen« sind also raus.

ROLF: Wie sieht's aus mit politischen Parteien? Ich habe vor einiger Zeit das »SPD-Spiel« auf den Schreibtisch bekommen. Das finde ich schon schlimm genug, aber was wäre, wenn eine andere, gerade noch legale Partei auf Euch zukäme – sagen wir mal, die »Republikaner« – und ein Spiel in Auftrag geben wollte?

FRANK: Wir haben Anfragen gehabt, aber dort nie präsentiert. Es gab auch schon Anfragen gemäßigter Parteien. Prinzipielles Problem bei der Politik: Man kann, wenn man im Kundenauftrag für eine Partei arbeitet, nicht verhindern, daß sie ihre Ideologie einfach durchdrückt.

ROLF: Es gibt ja auch noch genug »Firmen« im Graubereich zwischen Politik und Wirtschaft, etwa Chemiefirmen oder die Bundeswehr...

FRANK: Wobei die Bundeswehr in ihrem Werbespiel besonders darauf geachtet hat, sich sehr friedlich zu präsentieren. Man muß ja keine Kampf- oder Kriegsmissionen erfüllen, sondern nur Rettungseinsätze und dergleichen. Das Komische ist nur: Das wird die Kids nicht umhauen; wer »Strike Commander« fliegt oder »F-15 Strike Eagle III«, der hätte auch keine Probleme mit einem »härteren« Bundeswehr-Spiel gehabt.



Rolf D. Busch, freier Fachjournalist und Spielekritiker: »Wann kommt denn die CD-Version von „Der Preis ist heiß" mit monatlichem Preis-Update von Aldi?«

ROLF: Siehst Du da nicht die Gefahr, daß die Kreativität aus den Programmiererstuben abwandert und zum Monopol der Werbeabteilungen der Industrie wird? Wenn der Kunde nur rote Autos will, hat der Rest der Palette Sendepause.

FRANK: Das ist doch überall so. Wenn dem Chef eines »werbefreien« Softwarelabels die grünen Autos seines angestellten Programmierers nicht gefallen, ist die Idee genauso tot.

»Um seine Würstchen zu verkaufen, braucht er doch ein gutes Spiel«

ROLF: Aber da stecken doch ganz andere Motive dahinter. Dem reinen Softwarehaus geht es darum, ein möglichst gutes Spiel für seine Kunden zu machen und es zu verkaufen. Beim Werbekunden steht dessen eigenes Produkt im Vordergrund.

IFF DER REKLAME

Er will zuerst mal seine Würstchen verkaufen, keine Software. Die ist nur Mittel zum Zweck.

FRANK: Aber um seine Würstchen zu verkaufen, braucht er doch ein gutes Spiel. Deswegen sind wir als Agentur ja da, weil wir wissen, was beim Kunden ankommt und wie die Firma ihre Werbebotschaft am besten rüberbringen kann. Und nach unseren Auswertungen kommen die Spiele ja auch sehr gut an. Der Kunde will ja auch nicht so aufdringlich präsent sein im Spiel.

ROLF: Ich befürchte trotzdem, daß durch die Werbung das nächste Medium verflacht wird. Soll ja schon mal vorgekommen sein.

FRANK: Verflacht? Wo denn?

ROLF: Sport etwa: Wir reißen in zweieinhalb Zehntelsekunden die Skier hoch, damit der Sponsor im Bild ist. Vom Fernsehen gar nicht erst zu reden. Wann kommt denn »Der Preis ist heiß« auf CD, mit wöchentlicher Preis-Update-Diskette von Aldi und RTL? Für mich die absolute Perversion des Begriffes »Unterhaltung«.

FRANK: Hmm, da bringst Du mich auf eine Idee... aber im Ernst: Warum nicht, solange die Leute es mögen, anschauen und dafür bezahlen? Ich persönlich schaue diese Sendung auch nicht, aber sie hat ja Erfolg. Jeder nach seiner Manier, solange, wie gesagt, Rechtsradikalismus und dergleichen außen vor bleiben. So etwas würde ich meinen Kinder nicht zumuten wollen. Aber ich hätte keine Probleme damit, wenn mein Sohn zu mir sagen würde, »Papa, hol mir 'ne BiFi«. Dazu stehe ich. Wenn's ihm schmeckt.

ROLF: Und wenn er zwischen dem BiFi-Kauen nur noch »Der Preis ist heiß« sähe und seinen Lebenssinn im Vergleichen und Memorieren von Mehrfruchtmarmeladen-Preisen sähe, würdest Du dann nicht stutzig? Obwohl das doch anerkannt harmlose Produkte sind, für die da geworben wird. Ist da nicht die Werbung selbst das Übel?

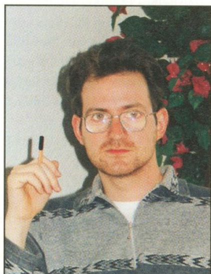
FRANK: Es kommt immer auf die Dosierung an. Natürlich sollte man selbst für ein BiFi-Spiel nicht seinen Freundeskreis und alles andere vernachlässigen. Aber da sind dann auch die Eltern gefordert, obwohl die oft schon so überfordert sind. Aber man kann den Agenturen nicht allein die Schuld dafür geben, wie die Werbebotschaften konsumiert werden.

ROLF: Finde ich nicht. Mit jedem Produkt, das Du auf den Markt wirfst – auch einem Werbespot -, übernimmst Du auch ein Stück Verantwortung. Sonst käme ja jeder Dealer ungestraft davon, der behauptet, er sei nicht dafür zu belangen, wenn seine Kunden den Stoff wirklich anwenden. Und ich werfe der Werbeindustrie schon vor, das Volk mit zu verdummen, unter anderem durch Sachen wie »Der Preis ist heiß« und ähnlichen Schwachsinn.

FRANK: Mag sein, aber bei unseren Spielen finde ich schon, daß sie den Intellekt eher fördern. Etwa unser Telekom-Spiel oder auch die BiFi-Programme.

ROLF: Solange es sich in so einem Rahmen hält, beschwere ich mich ja auch gar nicht – wenn der Kunde wirklich einen Vorteil gegenüber werbefreier Vollpreis-Software hat.

FRANK: Selbst wenn diese Werbespiele, die jetzt noch gratis abgegeben werden, für vielleicht 20 Mark oder so verkauft würden, um die Produktionskosten wieder reinzuholen, fände ich das Verhältnis noch absolut akzeptabel.



Frank Ziemlinski, Mitarbeiter der Werbeagentur Art Department: »Ohne Werbung läßt sich fast gar nichts mehr finanzieren in Deutschland.«

ROLF: Niemand kauft einen Autoprospekt oder ein Waschmittelplakat. Aber auf Diskette bezahlt man für seine tägliche Dosis Reklame?

FRANK: Niemand spielt mit Plakaten. Und an die Vollpreis-Sachen kommen wir lange nicht heran. Das ist eine Art Ersatz für das Shareware-Prinzip, das ja in den USA funktioniert, aber nicht bei uns.

»Gewöhnt Ihr den Spielern das Raubkopieren wieder an?«

ROLF: Gibt es da nicht einen Konflikt zwischen den Interessen der Softwarebranche, die den Kunden das Raubkopieren abgewöhnen möchte, und den Werbetreibenden, die möglichst viele Kopien ihres Programms in Umlauf sehen wollen? Gewöhnt Ihr den Spielern das Raubkopieren wieder an?

FRANK: Unsinn. Wir sehen uns, wie gesagt, eher in der Shareware-Ecke. Und von »Raubkopie« kann man ja wohl nicht reden, wenn der Copyright-Besitzer ausdrücklich möchte, daß sein Werbespiel kopiert wird. Außerdem: Raubkopien vernichten Programmierer-Arbeitsplätze, Werbesoftware erhält sie. Bevor man seine Jungs auf die Straße setzt, macht man doch wohl eher eine Auftragsproduktion für die Industrie.

ROLF: Klingt vernünftig, wäre aber auch eine ausgezeichnete Ausrede, um halt doch das Spiel für die Rechtsradikalen oder auch nur für den Alkoholhersteller zu schreiben: »Bevor wir stempeln gehen...«

FRANK: Da muß man auch ein wenig auf das Verständnis der Leute vertrauen, die solche Spiele machen können. Wir würden da, wie gesagt, andere Präferenzen setzen. Außerdem gibt es die freiwilligen Unterlassungserklärungen.

ROLF: Deinen Optimismus in Ehren, aber ich hätte doch lieber klare gesetzliche Regelungen. Diese freiwilligen Papierchen sind mir immer zu lückenhaft. Ein frei erfundenes Beispiel: Irgendein Programmierteam, das nichts mit dem VUD zu schaffen hat, und ein süditalienischer Sambucca-Hersteller, der nie was von irgendwelchen deutschen Verzichtserklärungen gehört hat, könnten hier ein prima Saufspiel auf die Schulhöfe bringen, ohne daß irgendwer etwas dagegen tun könnte. Und irgendeine derartige Lücke in den Abmachungen läßt sich immer finden. Frag Samson...

FRANK: In erster Instanz könnte man nichts dagegen machen, stimmt. Aber der Kunde bekäme wohl soviel negative Presse, daß er das nicht nochmal machen würde.

ROLF: Also ich habe noch keinen Verriß und keinen empörten »stern«-Artikel über Samson gesehen. Und spätestens, wenn dieser Zweig der Branche weiter wächst und unübersichtlicher wird, befürchte ich noch mehr Wildwuchs.

FRANK: So, wie eine Zeitschrift einen Teil ihrer Herstellungskosten über Werbung und den Rest durch den Verkaufspreis finanziert, tun das auch die Programmierer der gesponserten Software.

ROLF: Trotzdem: Ich bevorzuge mein Ultima oder meine Simulationen ohne zweiminütige Werbeunterbrechung in der Mitte. »Wir verlassen jetzt den Avatar für ein kurzes Wort unserer Sponsoren... Schnitt: Haben Sie schon mal über Akne nachgedacht?« (hl)

Leser-Statements zu Werbespielen

HIER SPRICHT DER KONSUMENT



PC Player-Leser reden mit: Ist Werbung in Computerspielen Fluch oder Segen?

Hoppla, da haben wir ja ein heißes Thema erwischt: Unser Editorial zum Thema »Werbespiele« in PC Player 6/94 sorgte für eine Flut von Zuschriften. Wenn die Post nicht gerade in der Gegend herumstreikte, trafen tägliche ganze Stapel mit interessanten Leser-Statements in unserer Redaktion ein. Das engagierte Feedback inspirierte uns auch zu dem Werbespiele-Special in dieser Ausgabe.

Nachfolgend eine Auswahl abwechslungsreicher Argumente zu diesem Thema.



Ich halte Product Placement in Spielen für normal. Schließlich haben wir uns in allen anderen Lebensbereichen an Werbung gewöhnen müssen. Das mag zwar mitunter lästig sein, trägt aber zur Kostensenkung bei. Ihr müßtet PC Player ohne Werbung ja auch um einiges teurer machen, oder?

Natürlich sollten sowohl kostenfreie wie auch Verkaufs-Werbespielchen von Euch getestet und bewertet werden. Auch bei diesen ist es für uns Leser wichtig zu erfahren, ob die Anschaffung lohnt. Ich finde sogar, Ihr solltet bei guten kostenfreien Spielen die Bezugsadresse gleich mit angeben. Ich bin überzeugt, daß deshalb längst nicht alle Firmen irgendwelchen Ramsch als Computerspiel auf den Markt werfen werden, nur um kostenlos in Eurer Zeitschrift erwähnt zu werden. Die Firmen werden eher Angst haben müssen, daß Ihr den Schrott verreißt. *(Axel Gronen, Köln)*



Her damit! Auf nichts habe ich sehnlicher gewartet als auf Werbung in Computerspielen. Ich kann es kaum erwarten, im nächsten X-Wing von Luke Skywalker ein »Möge Coca-Cola mit dir sein!« entgegengerülpst zu bekommen. Anstatt einem nichtssagenden »Game over« erscheinen im Action-Baller-Hit die hilfreichen Worte »Geh' zum Bund – lerne wie man's richtig macht!«. Endlich kann ich auch mal während einer spannenden Rollenspiel-Sitzung austreten gehen – eingespielte Werbesequenzen machen's möglich. Darth Vader klebt ein großer Mercedes-Stern auf dem Helm, Lemminge tragen Lacoste-Shirts und alle SIMs reiten plötzlich auf Pferden und rauchen Marlboro – Probepackung selbstverständlich in der Spieleschachtel. Schöne neue Welt!

So, jetzt mal wieder im Ernst. Das Fernsehen ist wegen der vielen Reklame fast unerträglich geworden. Die bisherigen Übergriffe der Werbeleute auf die Spielebranche sind schon schlimm genug. Da muß man nicht noch sowas in Testberichten unterstützen. O.K., Bandenwerbung kann man noch als Realitätstreue durchgehen lassen, aber dann ist Schluß! *(Torsten Knauft, Ingolstadt)*



Als untertaschengeldeter Schüler freue ich mich über jedes Gratisspiel, da ich mir sonst keine Games leisten kann. Leider erfährt man zu selten, wenn es welche gibt. Ihr solltet deshalb jedes neue Werbespiel einmal vorstellen, eine halbe Seite genügt. Statt dem Wertungskasten könntet Ihr die Info geben, wo man das Game bekommen kann und wieviel es kostet. Es wäre auch toll, wenn Ihr die Spiele auf die CD Player packen würdet. *(Tobias Book, Springe)*



Werbespiele, für die Geld verlangt wird, sollten getestet werden. Bestes Beispiel: »Samson«, das Tabakspiel. Woher soll ich wissen, ob sich der Kauf lohnt, wenn ich nicht einen Test dazu lesen kann? Die Werbung verspricht, daß es ein normales Adventure ist.

Es könnte ja auch sein, daß sie eine wirklich gute Firma an die Entwicklung gesetzt haben. Dadurch wären die Werbespiele gleichzusetzen mit normalen Programmen. Und was soll schlimm daran sein, wenn bei einem Fußballspiel echte Bandenwerbung drauf steht? Im Gegenteil, ich fände das sogar realistischer. Wenn dadurch die Preise gesenkt werden können, hat wohl keiner etwas dagegen – oder? Jedoch sollte man ganz besonders darauf hinweisen, wenn die Werbung in einem Spiel überhand nimmt, z.B. durch ständige Einblendungen. Wenn die Firmen erst mal auf den Geschmack kommen, haben wir demnächst Zustände wie beim Privatfernsehen. *(Michael Rohde, Kreuztal)*



Haben Fußballspiele wie »Anstoss« bald »echte« Bandenwerbung?



PC-Spiele mit Werbung? Ich sage klipp und klar: nein! Ich möchte mir beim Computerspielen nicht wie im Privatfernsehen vorkommen. Wer kennt das nicht? Rocky setzt gerade zum alles entscheidenden Schlag an, da kommen die

S Software

schönen bunten Bälle und Ariel-Clementine erzählt hochinteressante Erlebnisse aus ihrer lang vergangenen Kindheit, die mit Waschpulver zu tun haben. Seid ehrlich: Das ist doch wirklich bescheuert. *(Andreas Sadler, Overath)*



Ich kann's nicht glauben: Sie schreiben tatsächlich in Ihrer Ausgabe 6/94, daß Sie in der Zwickmühle sitzen und nicht wissen, ob Sie Werbe-Software testen sollen oder nicht? Sie sollten lieber endlich mit dem Testen und Darstellen kriegsverherrlichender Software, wie Burning Steel 2, Pacific Strike, Evasive Action oder Pacific Air War, aufhören.

Mir persönlich ist eine Welt voller Werbung lieber, als eine voller abgestumpfter Menschen. *(Th. Köther, Düsseldorf)*



Mehr Werbung in Spitzenspiele aller Softwarefirmen! Wen stört es denn, wenn Sponsoren in Sportspielen Trikotwerbung machen, oder in Adventures die Gegenstände, einen Firmennamen bekommen? Ich bin sicher, daß es eine Menge Firmen gibt, die ihren Namen gern in einem Computerspiel verewigen wollen. Durch diese Sponsorenzuschüsse könnte der Preis der Spiele erheblich gesenkt werden. *(Christian Krökel, Wedemark)*



Ich möchte nicht darauf verzichten, sofern die Werbung angebracht ist und der Spielatmosphäre zugute kommt. Als Beispiel seien hier die Bandenwerbung und Aufkleber bei Indy Car Racing genannt. Die Atmosphäre kommt dadurch noch realistischer rüber. Es handelt sich nicht um die aufdringliche Vermarktung eines Produktes und wirkt nicht störend. *(Harald Richters, Hamburg)*



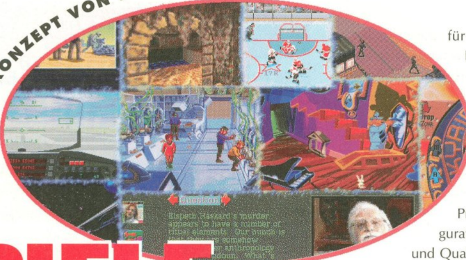
Beispiel für »angenehme« Werbung: Die realistischen Reklameaufkleber bei Indy Car Racing



Kostenlose Werbespiele sollten nicht getestet werden, weil bei Nichtgefallen kein großer Schaden (im Sinne rausgeworfenen Geldes) entstanden ist. Anders sieht das bei kommerziellen Werbespielen aus. Die sollten deshalb keinen umfassenden Testbericht bekommen, da sie nicht so komplex wie »richtige« Computerspiele sind. Im Sinne eines präventiven Verbraucherschutzes vor lugenkrebserkrankten Löwen und hirnlosen Helikopter-Missionen halte ich eine kurze Notiz ähnlich eines Shareware-Tests für notwendig.

Was die Werbung in den Programmen selbst angeht, muß erneut definiert werden: Wenn die Werbung dazu dient, den Realitätsgrad zu steigern (Bandenwerbung in Fußballsimulationen), ist dagegen nichts einzuwenden. Startet das Spiel hingegen mit einem Intel-Intro, kommt man um einen kräftigen Malus nicht herum. *(Nils Kulak, Oldenburg)*

DAS TESTKONZEPT VON PC PLAYER



SPIELE-PHILOSOPHIE

Um Sie möglichst umfassend und kritisch über die neuen Spiele zu informieren, hat die Redaktion ein ausgeklügeltes Wertungssystem auf die Beine gestellt.

Kaum ein Computersystem bietet so viele technische Tücken wie die große weite MS-DOS-Welt mit ihren zahlreichen Soundkarten, Speichermanagern und VGA-Modi. Da wir unsere gesamten Energien auf den PC-Bereich konzentrieren, wollen wir Sie sowohl über die Qualität als auch die technischen Besonderheiten der getesteten Programme genau informieren.

Die besten Neuerscheinungen stellen wir besonders ausführlich vor, damit Sie genau abwägen können, ob Ihnen der Spaß gut 100 Mark wert ist oder nicht.

Neben der Spielbeschreibung und vielen Bildschirmfotos werden Sie bei unseren Tests auf folgende Elemente stoßen:

Meinungskasten

Ganz subjektiv verrät der zuständige Tester, was ihn an einem Programm begeistert oder ärgert. Bei Rezensionen, die mindestens drei Seiten lang sind, kommt auch ein zweiter Redakteur mit seiner Meinung zu Wort.



HEINRICH LENHARDT

Eine Spielidee, die fasziniert: Wackere kleine Zeitschriften-Redaktion im Kampf gegen Bürokraten, Produktionsleiter und andere Gestalten, gegen die der Obergegner von Ravenloft wie ein harmloser Schulbub wirkt. Da bleibt die Axt meistens stecken; Puzzles müssen in komplexen Dialog-Menüs geknackt werden. Kein Fest der Sinne, aber harte, kompakte Endzeit-Dramatik für den geduldigen Spieler.

Im Wettbewerb

Die eine Flugsimulation mag schön und gut sein – aber vielleicht gibt es schon ein Konkurrenzprodukt, das noch mehr Spaß macht? In dieser Vergleichstabelle ordnen wir den Testkandidaten in einer Rangliste ein, die ihn mit ähnlichen Spielen vergleicht. Außerdem versuchen wir zu differenzieren, welcher Alternativtitel für welchen Spielertyp (Einsteiger oder Profi?) am besten geeignet ist.



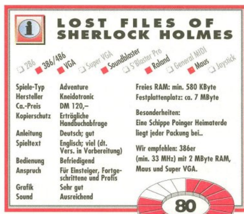
IM WETTBEWERB

POING QUEST II	**80**
Space Quest V	77
Star Trek: Judgment Rites	73
Star Trek: 25th Aniversary	70
Ringworld	52

Souverän verweist Poing Quest II die anderen aktuellen SF-Adventures auf die Plätze. Einige Alternativen haben ihren speziellen Reiz: Enterprise-Fans greifen gerne zu den beiden Star-Trek-Titeln. Weniger Puzzles, tolle Gags bietet die Persiflage Space Quest V. Tsunamis Ringworld ist weder sonderlich originell noch komplex.

Der Wertungskasten

Am Ende jedes Tests wird abgerechnet; da befindet sich nämlich dieser umfangreiche Textkasten. Hier liefern wir eine Reihe von technischen Angaben ab: Welche Hardware wird von dem Programm unterstützt und welche Konfiguration empfiehlt die Redaktion? Sprache und Qualität der Dokumentation werden ebenso untersucht wie die bange Frage, wieviel Platz das gute Stück auf der Festplatte verschlingt. Grafik und Sound werden mit Schulnoten von »sehr gut« bis »ungenügend« bewertet. Das angegebene RAM-Minimum sagt aus, wieviel KByte unter DOS »frei« sein müssen (Sie erhalten die Angabe über die Speicherbelegung Ihres Rechners, wenn Sie auf der DOS-Ebene das Kommando »MEM« eingeben). Verlangt ein Spiel mehr freies RAM, als Ihr PC anbietet, können Sie speicherresidente Programme entfernen, Ihr System per Boot-Diskette starten oder notfalls auf eine neuere DOS-Version umsteigen. Immer mehr Programme benötigen EMS oder XMS; also zusätzlichen Speicher jenseits der 640-KByte-Grenze. Einige Spiele schöpfen mit einem integrierten RAM-Manager die Reserven Ihres Systems flexibel aus und sind deshalb genügsamer beim Bedarf an Basisspeicher (das gilt z.B. für alle Windows-Programme).


LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

286 · 386/486 · VGA · Super VGA · Soundblaster · S'Blaster Pro · Roland · General MIDI · Maus · Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Kneidotronic
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; viel (dt. Vers. in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

Besonderheiten:
Eine Schippe Poinger Heimaterde liegt jeder Packung bei..

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und Super VGA.

80

Rechts unten verrät die Gesamtwertung, wieviel Spaß das Spiel macht

Um möglichst exakt von Spiel zu Spiel vergleichen zu können, bieten wir Ihnen außerdem eine abschließende Gesamtwertung an. Sie liegt irgendwo im Bereich zwischen 0 (schlimmstens) und 100 (optimal). Ein durchschnittliches Spiel würde z.B. eine Wertung um die 50 erhalten. Wir werden uns hüten, Mittelmaß-Produkte hochzujubeln; Als »hochprozentig« werden nur Spiele eingestuft, die auch langfristig Spaß machen. Diese sehr feine Beurteilung ist deshalb möglich, weil sie eine Art Kompromißwertung zwischen den verschiedenen Geschmäcken unserer Redakteure ist.

CD-ROM-Spiele

Im Anschluß an die Tests der Disketten-Spiele finden Sie Besprechungen von Neuheiten auf CD-ROM, die durch ein besonderes Logo gekennzeichnet sind. Spezielle CD-ROM-

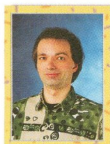
Entwicklungen oder deutlich verbesserte Umsetzungen testen wir besonders ausführlich. Quasi unveränderte Adaptionen von Disketten-Titeln werden etwas kürzer abgehandelt.

Auch bei der Gesamtwertung von CD-Programmen zählt allein der Spielspaß: Wird ein Floppy-Programm 1:1 auf CD rübergenudelt, ist dies nicht besonders originell. Wir übernehmen dann die Gesamtwertung von der Disketten-Version. Eine Aufwertung können CD-Versionen nur bei deutlichen spielerischen Verbesserungen erwarten. Schnickschnack wie z.B. leicht überarbeitete Musik reichen nicht, um mehr Punkte bei der Gesamtwertung zu kassieren. **(hl)**



An diesem Zeichen erkennen Sie CD-ROM-Tests

DAS TEST-TEAM



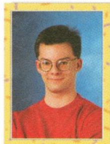
HEINRICH LENHARDT

Wo ein Ball rollt, ist Lenhardt nicht fern: Der Sportspiel-Enthusiast der Redaktion fühlt sich bei Fußball, Golf & Co. am wohlsten. Er wütet auch gerne bei Adventures und Strategiespielen, doziert an der TU München über Schreibtisch-Aufräumtechniken und würde sein Debütalbum gerne von Jim Steinman produzieren lassen.

BORIS SCHNEIDER



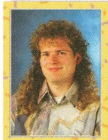
Als Textabenteuer-Pionier der alten Schule nimmt er die neuen Grafik-Adventures besonders gerne unter die Lupe. Schätzt auch knifflige Denksportaufgaben und alles, was fliegt – von der Weltraum-Action in 3D bis zur Simulation. Als alten Programmierer interessiert ihn stets die technische Seite der neuen PC-Spiele.



JÖRG LANGER

Wer alle bisherigen Ultima-Titel eigenhändig gelöst hat, verrät eine gewisse Neigung zu Rollenspielen. Jörg seziert nicht nur dieses Genre mit kundiger Strenge, sondern packt auch gerne Neuheiten aus dem Bereich Strategie & Taktik ins Laufwerk. Schießt hier und da mal eine Festplatte, ist aber ansonsten ein echt netter Kerl.

FLORIAN STANGL



Kommt nur aus Kostengründen nicht mit einer F-14 zur Arbeit: Thrustmaster Stangl ist derjenige, der beim Eintreffen einer neuen Flugsimulationen am lautesten »Meins! Meins!« ruft. Wenn er in einsamen Nächten nicht gerade durch Polygon-Wolken driftet, greift er gerne zu einem der seltenen guten PC-Actionspiele.

SPECIAL GUESTS

Zum Zirkel der »Gastautoren« gehören Fachjournalisten, die nicht fest bei uns angestellt sind, aber regelmäßig Beiträge für PC Player abliefern. Das aktuelle Line-Up besteht aus gestandenen Kollegen wie Anatol Locker (al) und Winnie Forster (wi). Mitunter gönnt uns auch Rolf D. Busch eine seiner geschliffenen Stories. Jeden Monat zeichnerisch aktiv wird Comic-Künstler Rolf Boyke, der Mann hinter Starkiller und anderen finsteren Geheimnissen.

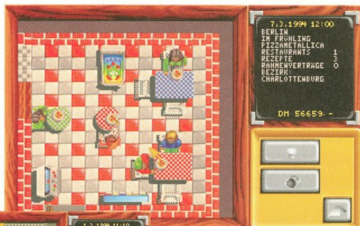


Zwielichtige Typen kämpfen im Pizzageschäft mit harten Bandagen

PIZZA CONNECTION



Vom Pizzabäcker zum Präsident – wenn das keine Karriereaussichten sind! Die knallharte Hefeteigsimulation »Pizza Connection« liefert sogar ein passendes Kochbuch mit.



Unser Restaurant ist nicht unbedingt schön, aber gut besucht

Italiens berühmtester Exportartikel ist nicht etwa Fußball, sondern eindeutig die Pizza. Rund um den Teigfladen mit all den möglichen und unmöglichen Belägen hat Software 2000 ein auf Spaß getrimmtes, aber sehr schweres Strategiespiel zusammengeschustert. In »Pizza Connection« eröffnen Sie mehrere Restaurants und setzen sich mit der Mafia und aggressiven Konkurrenten auseinander.

Bevor man die erste Pizza in den Ofen schieben kann, sind eine Reihe von Vorbereitungen nötig. Aus 100 Charakteren müssen Sie sich den passenden aussuchen. Die unterschiedlichen Werte wie Energie, Ausstrahlung, Gewandtheit oder Beliebtheit sind ebenso entscheidend wie das richtige Startkapital. Je nach Belieben können die Namen des Charakters oder der Pizzeria geändert werden.



Grundstückssuche in der Großstadt ist alles andere als einfach

Haben Sie sich entschlossen, in welcher europäischen Metropole Sie Ihr Glück versuchen wollen, geht es auf Grundstückssuche. Langes Suchen lohnt sich: Die Preise sind teils horrend und bedeuten ein schnelles Ende für unseren Teigjongleur. Das passende Objekt kann bei einem der Makler gemietet oder gekauft werden. Dessen Telefonnummer muß – wie die anderer Personen – umständlich aus einem Büchlein herausgesucht und eingetippt werden – Kopierschutz Teil eins. Wenigstens wird jede einmal gebrauchte Nummer vom Programm gespeichert.

Der neue Laden ist weder eingerichtet noch besonders ansprechend. Also ab in die verschiedenen Einrichtungshäuser und Möbel ausgesucht. Der Stil des Restaurants sollte der Umgebung angepaßt werden. In einem Geschäftsviertel kommt der poppige Jugend-Look weniger gut an, umgekehrt können Teenager mit einem kühlen Marmor-Ambiente kaum etwas anfangen. Je nach Geldbeutel und Ladengröße müssen noch entsprechende Öfen gekauft werden. Ein paar dekorative Blumen erfreuen das Gästeauge, ebenso ein eleganter Bodenbelag. Für Kids sollten Videospielautomaten oder Flipper aufgestellt werden. Fähiges Personal ist schwer zu finden, doch ohne Koch und Kellner kann das Ristorante nicht eröffnet werden. Schließlich müssen Sie noch ein paar Pizzas kreieren, um eine gaumenwässernde Speisekarte präsentieren zu können.

Das Pizzabacken ist witzig gestaltet. Mit der Maus können die rund 70 Zutaten gewählt und auf dem Teigboden plaziert werden. Da sich ganze Maiskolben oder ungeschälte Zwiebeln selten gut auf der Pizza machen, werden die Naturalien mit einem Mixer bearbeitet und nach Bedarf zerkleinert. Für den Anfang sollten Sie auf eigene Kreationen verzichten, die 14 Standardrezepte kommen beim Publikum besser an. Wie diese zusammengesetzt sind, steht in einem kleinen Kochbuch – Kopierschutz Teil zwei. Eine Jury bewertet nämlich, wie ähnlich Ihre Pizza dem Standardrezept ist. Je größer der Unterschied, desto schlechter kommt sie weg. Mindestens sechs verschiedene Sorten im Angebot locken die Kunden an, bei weniger Auswahl kommen Sie nur schwer aus den roten



FLORIAN STANGL

Pizza Connection ist trotz der lockeren Aufmachung ein knallhartes Strategiespiel. Der Geschmack der einzelnen Bevölkerungsschichten muß für jede Pizza berücksichtigt werden, Trends beeinflussen das Eßverhalten und die Charakterwerte von Spieler und Personal sind mitentscheidend. Durch die geraffte Echtzeit bleibt nicht viel Zeit zu überlegen, Ruhepausen gibt es nicht.

Nach einer gewissen Einarbeitungszeit kommt man mit dem etwas eigenwilligen Icon-System gut zurecht. Das witzige Design überdeckt anfänglich den hohen Schwierigkeitsgrad. Mr. Spock als Metzger und Erich Honecker als Waffenhändler sind nett karikiert und sorgen für Erheiterung, die nach den ersten Verlusten aber schnell verfliegt.

Das originelle Pizza-CAD-System macht wirklich Spaß. Hier ein paar Tomaten, dort ein paar Scampi – die »Pizza Floriana« ist schnell kreiert. Wird der echte Hunger zu groß, kann man sich mit Hilfe des beiliegenden Kochbuchs selbst etwas bruzzeln.









Die Auswahl des Personals ist nicht immer einfach. Dieser Koch ist zwar fit, kommt aber gerne zu spät.



Besuch von der Mafia. Mit den Typen ist nicht zu spaßen!



Die Jury ist mit unserer Pizza offensichtlich zufrieden

Zahlen. Nach Eröffnung der Pizzahütte sollte man die Werbetrommel rühren. Handzettel, Plakate, Zeitungsinserate und Fernsehspots stehen zur Verfügung. Nun könnte der fleißige Pizza-Patrone sich eigentlich bequem zurücklehnen und die Hungrigen in den Laden strömen sehen. Von wegen! Jetzt geht es erst richtig los. Sind genügend Vorräte da? Ein Blick ins Lager hilft. Verbreitet dieses bescheuerte Boulevard-Blatt, daß Kiwis out sind? Dann aber pronto-pronto weg mit der exotischen Früchte-Pizza! Oder kommen am Ende gar keine Kunden? Vielleicht ist Ihr Angebot zu eintönig, der Käse zu salzig oder die Tomaten verdorben? Sie sehen, Zeit für eine Ruhepause gibt es bei »Pizza Connection« nicht. Noch dazu läuft ein Tag in geraffter Echtzeit ab und wenn Feierabend ist, geht es ab ins Bett.

Läuft das Geschäft erst einmal, tritt schnell die Mafia auf den Plan. Mit der unverhüllten Drohung »Schutzgeld oder Ärger« läßt man Ihnen keine Wahl. Ob eine zertrümmerte Einrichtung eine kesse Lippe wert ist, bleibt jedem selbst überlassen.



Bei Erich Honecker alias Waffenhannis können Sie sich Überraschungen für die Konkurrenz kaufen

Die »Ehrenwerte Gesellschaft« hat aber auch ihre guten Seiten. Sie bietet in Notfällen Kredite oder auch mal einen kleinen Nebenjob – illegal, versteht sich. Je nach Charakter lohnen sich die Aufträge oder führen direkt ins Gefängnis. Wer sich in der Unterwelt durchsetzt, kann sogar der allmächtige Pate werden. Auf legalem Wege wird man immerhin Präsident – falls der Laden nicht vorher Pleite geht.

Da ja das Pizzageschäft ein hartes ist, wird mit ebensolchen Bandagen die liebe Konkurrenz bekämpft. Bis zu acht Spieler können mit von der Partie sein, wobei Kollege Computer die fehlenden Amigos



IM WETTBEWERB

Mad News	77
PIZZA CONNECTION	**65**
Wall Street Manager	64
Der Planer	63
Software Manager	60

Die witzige Pizzaback-Simulation ist trotz der Cartoon-Grafik nur von hartgesottenen Strategiespielern zu meistern. Im dichtgedrängten Feld verspricht der Wall Street Manager hektische Echtzeit-Geschäfte an der Börse, enttäuscht aber durch nur vier handelbare Werte. Für Brummi-Freunde ist Der Planer interessant, dessen Komplexität etwas durch die trockene Aufmachung leidet. Ähnlich originell wie Pizza Connection ist der Software Manager, bei dem aber Details und Abwechslung Mangelware sind. Spitzenreiter bleibt das ebenso witzige wie abwechslungsreiche Mad News, bei dem Sie die beste Zeitung der Welt machen müssen.



So entsteht eine Pizza »Quattro Stagioni«: Erst Tomaten und Zucchini, dann Salami und Sardellen. Das ganze wird gut gewürzt und mit Mozzarella überbacken. Bon Appetito!



Stinkbomben räumen das Lokal des Konkurrenten



Faszinierend! Mr. Spock arbeitet neuerdings als Metzger.

übernimmt. Relativ harmlos sind Scherzartikel wie Stinkbomben oder Abführmittel, die für Bewegung bei den Gästen sorgen. Wer gründlicher zur Sache gehen will, kauft Flammenwerfer, Insektengift, Panzerfaust oder eine Bombe. Das Handeln damit ist aber riskant und endet nicht selten im Knast. Wird ein menschlicher Mitspieler attackiert, gibt es eine kleine Actionsequenz, in der sich die beiden Kontrahenten mit den gleichen Waffen bekämpfen. Es geht aber auch friedlich: In einem Wettstreit muß eine vorgegebene Pizza möglichst schnell und exakt nachgebastelt werden. Dem Sieger winken Geld und Ruhm.



Die Pizzakarte von Europa zeigt, wo man sich überall niederlassen kann

Die Bedienung von »Pizza Connection« ist simpel. Mit dem Cursor werden die Befehls-Icons angeklickt, Gegenstände bewegt und Einkaufsmengen festgelegt. Die Tastatur benötigt man nur zum Eingeben von Namen oder Preisen und für die Actionsequenz.

Grafisch ist das Spiel witzig aufgemacht. Die Charaktere sind überzogen gezeichnet und ab und zu lockert ein Zwischenbild das Spielgeschehen auf. Bei Banken, Versicherungen oder Lieferanten trifft man auf alte Bekannte: Mr. Spock wurde ebenso als Karikatur verwewigt wie Erich Honecker oder Thomas Gottschalk. Die schlichten Städte scrollen flott, sind wegen ihrer Größe aber etwas unübersichtlich. Drei unterschiedliche Zoomstufen helfen etwas ab. **(fs)**



Der eigene Charakter ist mitentscheidend über Sieg und Niederlage

JÖRG LANGER

Hallo Peppone, einmal Pizza á la casa, aber bitte ohne Pepperoni, Thunfisch, Paprika und Mozzarella! Als alter Meeresfrüchte-Freund finde ich die Idee von Pizza Connection faszinierend: Der Aufbau eines Pizzerien-Imperiums unterscheidet sich wohltuend vom üblichen Wirtschaftsallerlei. Schade, daß diese spritzige Thematik vom Restauranteröffnen und Pizzabelegen nicht so ganz auf das Spiel abgefärbt hat. Pizza Connection ist ein beinhartes Wirtschaftsspiel, das vor allem durch seine lange Anlaufphase einiges an Geduld und Einarbeitung erfordert. Auch im späteren Spielverlauf geht alles ziemlich komplex zu – jeder Ihrer Angestellten hat z.B. zehn unterschiedlich ausgeprägte Fertigkeiten.

Viele Details sind umständlich gelöst. Das Scrollen durch die »Stellengesuche« geht recht zäh vor sich, weil man nach jeder Einstellung wieder beim ersten Karteiblatt anfangen muß. Eine einmal gewählte Telefonnummer wird dauerhaft gespeichert und kann per Mausklick neu gewählt werden – weshalb muß ich sie beim ersten Mal überhaupt wählen? Als Kopierschutz dienen doch schon die Pizzas, die man anhand des mitgelieferten Kochbuchs zusammenstellen muß! Pizza Connection wird sicher seine Freunde finden, zumal es im Gegensatz zu den meisten Wirtschaftssimulationen echte Interaktion mit den Gegnern bietet. Mein Fall ist es nicht!

PIZZA CONNECTION

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Software 2000
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 400 KByte + 4 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

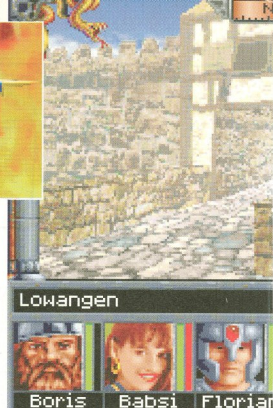
Besonderheiten:
Kochbuch mit 14 Pizzarezepten dient als Kopierschutz.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



STERNENSCHWEIF

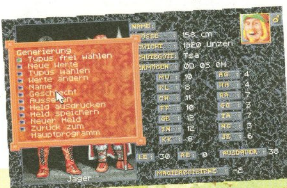
Auf die Schicksalsklinge folgt der Sternenschweif: Diesmal will Attic allerdings nicht nur Rollenspielprofis ansprechen.



Edle 3D-Grafik, doch warum ist die Stadt so menschenleer?

Gefahr ist im Verzug: Die Orks rüsten mal wieder zum Angriff und erwarten mit Recht einen einfachen Feldzug: Elfen und Zwerge liegen sich in den Haaren und denken gar nicht an eine gemeinsame Verteidigung. Eine mutige Abenteurergruppe versucht, den Streit zu schlichten und die Bedrohung abzuwenden.

Will man nicht mit der mitgelieferten Abenteurergrupe vorlieb nehmen, muß man zunächst sechs Helden generieren. Hierzu wählen Sie entweder den gewünschten Typ (z.B. Druide oder Streuner) aus und lassen den Computer die Figur auswürfeln – oder gehen den manuellen Weg. Dieser ist zwar langwieriger, bringt aber meist bessere Resultate: Sie verteilen die gewürfelten Werte auf die einzelnen Attribute und wählen dann einen möglichen Heldentyp aus. Bei Zauberkundigen wird nun noch die bevorzugte Magieart bestimmt, ansonsten schließt die Auswahl eines männlichen oder weiblichen Konterfeis sowie die Namensgebung die Charaktergenerierung ab.



Charaktergenerierung leichtgemacht

Neben den Attributen verfügt jede Figur über eine Vielzahl von Fertigkeiten, z.B. Kundschaften oder Schlösseröffnen. Anders als beim Vorgänger »Schicksalsklinge« muß man sich aber nicht unbedingt um diese Werte kümmern. Spielt man im Anfängermodus, so wählt das Programm automatisch die geeignetste Figur für eine bestimmte Aufgabe aus. Auch andere Dinge wurden vereinfacht: Beim Erreichen einer neuen Erfahrungsstufe steigert auf Wunsch der Computer von sich aus die in Frage kommenden Werte; bei den Kämpfen hat man nun zwei Möglichkeiten, die manuelle Steuerung zu umgehen. Beinharte DSA-Spezialisten werden diese Hilfsfunktionen natürlich verpönen und im Fortgeschrittenenmodus weiterhin alles und jedes von Hand durchführen.

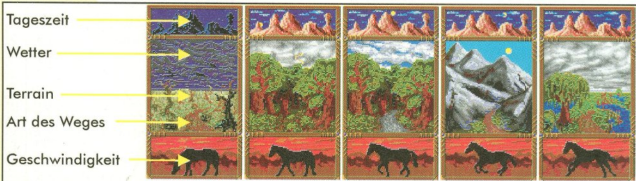
Nach der Charaktergenerierung wird die Gruppe in einem Gasthaus zunächst mit ihrer Aufgabe vertraut gemacht und kann sich danach etwas umhören. Gespräche werden durch einfaches Anklicken von Stichworten geführt. Allerdings sollte man nicht blind alle Möglichkeiten durchackern, da die Ausfragerei den meisten Gesprächspartnern bald zu bunt wird.

Aufträge und Hinweise müssen Sie nicht handschriftlich notieren: Eine umfangreiche Notizbuchfunktion merkt sich automatisch wichtige Vorkommnisse wie z.B. einen neuen Auftrag und erlaubt zudem eigene Ergänzungen. Bei Gesprächen vermerken Sie per Mausklick die eben getätig-





Man kann nur auf vordefinierten Routen reisen



Einige Beispiele für die grafische Darstellung der Reisebedingungen



te Aussage Ihres Gegenübers im Tagebuch. Mit der Suchfunktion können Sie später u.a. nach bestimmten Eigennamen forschen. Der notierte Text wird ausgedruckt oder in einer Datei abgespeichert.

Die Häuser, Brunnen und Bäume der Stadtgrafik sind echte 3D-Objekte und können von allen Seiten her betrachtet werden. Sie haben die Wahl zwischen flüssigem Schreiten mit stufenlosen Drehungen und einer schrittweisen Bewegungsart mit 90-Grad-Schwenks. Allerdings wirken die Städte und Dungeons seltsam leergeräumt: Außer Ihrer Party ist kein Mensch unterwegs, die sehenswerte Dar-



Spezialkampf mit einem ausgewachsenen Drachen



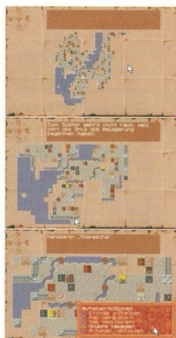
FLORIAN STANGL

Ein Rollenspiel lebt nicht zuletzt von der Handlung und Atmosphäre. Hier verzeichnet Sternenschweif die meisten Pluspunkte bei mir. Die Geschichte um die verfeindeten Zwerge und Elfen, die zum gemeinsamen Kampf gegen die Orks überredet werden müssen, finde ich sehr gelungen. Ungeduldigen Spielern kommt der berechnete Computerkampf sehr entgegen; das rundenweise Schlägeausteilen kann somit einfach umgangen werden.

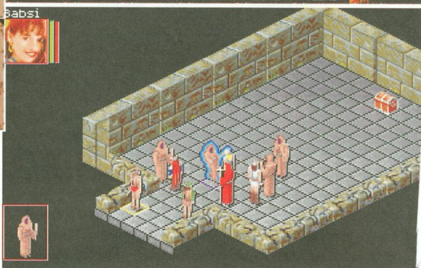
Obwohl die Grafik größtenteils sehr gut ist, fallen die Städte durch unangenehme Leblosigkeit auf. Da freut man sich beinahe, wenn man in der Wildnis in einen Hinterhalt der Elfen gerät. Sind die Scharmützel gegen Spinnen, Schröter, Orks & Co eher ermüdend, können die Spezialkämpfe wirklich motivieren.

Immer wieder gibt es kleine Überraschungen, die die Handlung verändern.

stellung beschränkt sich auf tote Gegenstände.
Die Bedienung von Sternenschweif ist gut gelöst: Eine Iconleiste am rechten Bildschirmrand erlaubt je nach Situation (Stadterkundung, Rasten etc.) andere Aktionen. Parallel dazu kann man die rechte Maustaste drücken, worauf in einem frei plazierbaren Fenster die Icons als anwählbare Texte erscheinen. Zudem lassen sich einige Menüs per Tastendruck direkt anspringen, beispielsweise eine Optionsseite. Auf dieser kann man jederzeit Grundeinstellungen wie Textgeschwindigkeit oder Schwierigkeitsgrad ändern.
Wenn Sie eine Stadt verlassen, sehen Sie eine über mehrere Bildschirmseiten scrollende Karte der Nordlande, auf welcher bekannte Routen weiß eingezeichnet sind. Durch Auswahl der gewünschten Himmelsrichtung marschieren Sie nun eine solche Strecke entlang. Kommen Sie an eine unbekannte Abzweigung, können Sie sich entscheiden, ob Sie weiterhin der festgelegten Route, oder aber dem neuen Weg folgen wollen.
Rechts im Bild werden neben dem Stand der Sonne auch Witterung, Terrain und Zustand des benutzen Wegs angegeben, die alle Auswirkung auf die Reisegeschwindigkeit haben. Während eines Marsches kommt es zu einer Vielzahl von Begegnungen: Einer Priesterin muß geholfen werden oder ein ach so allein und unbewacht herumlaufendes Bärenjunges wartet ab, ob der Hunger der Abenteurer größer ist als ihre Intelligenz...
Eine besondere Bedeutung kommt dem Rasten zu: Heilzauber werden gesprochen, nach Wasser und Kräutern gesucht, gejagt, meditiert und schlußendlich genächtigt. Zum Schutz gegen Überfälle sollten Wachen aufgestellt werden.
In Kämpfen ziehen Sie Ihre Helden rundenweise entweder einzeln, oder überlassen die Steuerung dem Computer. Auch eine Mischung aus beidem ist möglich. Jeder Abenteuerer hat pro Kampfrunde eine bestimmte Punktezahl, die er zum Bewegen, Angreifen, Zaubern etc. verwenden kann. Neben normalen Auseinandersetzungen mit mehr oder weniger gefährlichen Standardgegnern gibt es mehrere Spezialkämpfe. Beispielsweise fordert ein beleidigter Ritter einen der Helden zum Duell – wobei sich seine waffenstarrenden Kameraden aus dem Kampf heraushalten, solange die restlichen Partymitglieder ebenfalls passiv bleiben.
Wem die isometrisch dargestellten Kämpfe zu langwierig sind, kann auch einen Blitzkampf ablaufen lassen. Hierbei werden nur die sinkenden Stärkepunkte der beiden Parteien gezeigt. Beginnt die Sache schiefzulaufen, wechseln Sie in die taktische Ausführung zurück.
Die Dungeons bieten einige Beschäftigung für Ihre grauen Zellen: Zahlen- und Buchstabenrätsel sind nur zu


Das Automapping läßt kaum Wünsche offen





Kurz vor Erreichen der Truhe kommt es zum Kampf

CD-VERSION & SPEECH PACK

Im Herbst wird eine aufgebohrte CD-Version von Sternenschweif erscheinen: Neben zusätzlichen Soundeffekten und umfangreicher deutscher Sprachausgabe sollen 8 bis 10 längere Animationssequenzen enthalten sein. Die Hintergrundmusik wird direkt von der CD gespielt. Preislich soll sich CD-Sternenschweif im selben Rahmen bewegen wie die Diskettenversion. Zu dieser wird es zusätzlich ein Speech Pack zu kaufen geben, das die Sprachausgabe und zusätzlichen Soundeffekte enthält.


Ein Blick im Dungeon von oben nach unten



IM WETTBEWERB

Betrayal at Krondor	83
Lands of Lore	81
STERNENSCHWEIF	**75**
Ravenloft	62
Die Schicksalsklinge	48

Im Vergleich zum Vorgänger Schicksalsklinge ist Sternenschweif viel bedienungsfreundlicher und grafisch schöner. Es überholt damit das ruckelige Ravenloft, das ebenfalls auf einem Papier-Rollenspielsystem basiert. Lands of Lore ist für Einsteiger gut geeignet, ohne zu einfach zu sein. Unangefochten an der Spitze steht Betrayal at Krondor, das mit einer in Kapitel eingeteilten Handlung der Extraklasse aufwartet. Hier zeigt sich, daß taktische Kämpfe auch nach Stunden nicht langweilig werden müssen.



JÖRG LANGER

Obwohl Sternenschweif durch den Angängermodus um einiges spielbarer ist als der Vorgänger, hält es immer noch diverse Tücken parat: Die Kämpfe sind zu langwierig, der Blitzkampf nur gegen klar unterlegene Gegner zu empfehlen. Städte und Dungeons sehen zwar toll aus, nur kann man idiotischerweise keinerlei Bewohner oder Monster darin entdecken. Dadurch knallt man vollkommen unverhofft in eine gegnerische Party, was alles andere als fair ist.
Sternenschweif hat aber auch viele Stärken: Der Reisemodus ist gut gelöst und wartet mit rund 300 verschiedenen Zufallsbegegnungen auf. Automapping und Tagebuchfunktion lassen sich kaum besser machen, auch die Einstelloptionen fallen angenehm auf. Es gibt massig Objekte und Zaubersprüche. Die dichte Story und der Zeitdruck, unter dem man theoretisch steht, erzeugen eine dichte Atmosphäre.
Für absolute Rollenspiel-Einsteiger ist Sternenschweif ungeeignet, auch Liebhaber actionorientierter 3D-Rollenspiele werden müde abwinken. Ansonsten aber ist das Programm nicht nur für DSA-Fans eine ernsthafte Alternative zum üblichen Einheitsbrei in diesem Genre.



Das nützliche Tagebuch mit Suchfunktion

knacken, wenn man in der 3D-Grafik versteckte Hinweise gefunden hat. Teilweise muß die Gruppe geteilt werden, so daß z.B. ein Held einen bestimmten Schalter auslöst, damit seine Kumpane von einem Aufzugsmechanismus nach oben befördert werden.
In Städten und Dungeons haben Sie ständig Zugriff auf ein komfortables Automapping samt Beschriftung, Scrolling und drei Zoomstufen. Die Gruppe kann von jedem Punkt der Karte an jeden anderen Punkt versetzt werden, sofern zwischen den beiden Stellen eine Verbindung existiert. **(la)**

STERNENSCHWEIF

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA □ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ Roland ■ General MIDI ■ Maus □ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Attic
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; sehr gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 560 KByte + 2 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 23 MByte

Besonderheiten: Detailliertes Kampf- und Fertigkeitensystem.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

75



WORLD CUP USA '94



Mit diesem offiziellen Spiel zur Fußball-WM verhält es sich wie mit den Angriffsbemühungen von Italien: Wenn's mal vernünftig läuft, ist es nett anzuschauen – aber bis dahin ist es ein langer, beschwerlicher Weg...

Falls die Lexikon-Redaktion von Brockhaus noch ein schönes Beispiel für die Redewendung »mit der heißen Nadel gestrickt« benötigt, empfehle ich den Werdegang von »World Cup USA '94«. U.S. Gold sicherte sich vor wenigen Monaten die Rechte am offiziellen Spiel zur Weltmeisterschaft. Das beschert uns konkret ein nettes Logo und eine überflüssige Intro-Sequenz, in der das WM-Maskottchen einen Ball auf der Schnauze balanciert. »Echte« Spielernamen gibt es nicht; da wäre wieder eine extra Lizenz nötig gewesen und das wollte man der Portokasse doch nicht zumuten. Dafür liegt der Schachtel ein mickriger Spielplan bei (Schrift nur mit Lesebrille verwertbar), der jenseits des 17. Juli ohnehin ein Kandidat für die nächste Altpapiersammlung ist.

Kernstück des Programms ist natürlich der genaue WM-Modus, der den Spielplan des 94er-Turniers nachempfindet. Das Nationenfeld läßt sich auch modifizieren; Sie können prominente WM-Verpasser wie England oder Dänemark gegen andere Mannschaften austauschen. Liebevoll bebilderte, aber hoffnungslos kryptische Bildsymbole weisen in die Tiefen des Menüwalds. Bis man zum ersten Mal den grünen Rasen und nicht ständig den Trikotfarben-Auswahlbildschirm sieht, ist etwas Ausprobieren und Handbuchgeblätter notwendig.

Auf Ihre taktischen Anweisungen hören die Spieler genauer, als wenn Berti irgendwelche Stories erzählt

Das eigentliche Spiel präsentiert eine unspektakuläre, aber übersichtliche Darstellung aus der Vogelperspektive. »Sensible Soccer« nicht unähnlich, aber mit hübscheren Sprites. In der Offensive dient je ein Feuerknopf zum Passen und Schießen des Balles. Hat der Gegner das Leder, bewirkt das Knöpfchendrücken ein faires Tackling oder eine wüste Grätsche. Besonders luxuriös ist das Paßsystem: Nach Knopfdruck wird der Ball genau auf den nächstgelegenen Spieler in Blickrichtung gezirkelt. Die meiste Torgefahr entsteht durch die Kombination »Ball hoch hinein«: Segelt das Leder durch die Luft, sorgt der Paßknopf für eine wummernde Direktabnahme. Mit Banana-Power verleihen Sie dem Ball Effet: Nach abgegebenem Schuß zieht man den Joystick nach links und rechts, um für den begehrten Kurveneffekt zu sorgen.

Gespielt wird gegen den Computer, zu zweit in einem Team oder gegeneinander. Jede Mannschaft ist unterschiedlich stark in den Kategorien Tempo, Schußkraft und Tackling. Neben dem Verändern von Matchdauer, Abseitsregel, Spielgeschwindigkeit, Teamaufstellung oder automatischer Torwartsteuerung dürfen Sie sogar die Steuerungtechnik justieren. Wahlweise »klebt« der Ball fest am



HEINRICH LENHARDT

Leute, verschiebt lieber einen Termin und bringt seriöse Versionen Eurer Software heraus. World Cup USA versagte auf so vielen Test-PCs in unserer Redaktion die Arbeit, daß man eine eigene Bug-Report-Folge draus machen könnte. Außerdem: Würden Sie dem technischen Know-how eines Herstellers trauen, der in seiner Anleitung genial verständliche Angaben macht wie »Ein solcher Festspeicher verändert die Systemkonfiguration zeitweise ohne jegliche Nebenwirkungen«?

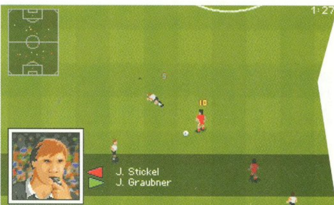
Punkt. Tief durchatmen. Entspannen. Denn wenn (ja, wenn...) man das Spiel auf seiner Kiste zum Laufen gebracht hat, ist es gar nicht mal schlecht. Sobald man nach wenigen Stunden die kryptische Icon-Bedeutung dechiffriert hat, kann man mit einigen der Optionen sogar was anfangen. Der einstellbare »Ball-Klebefaktor« vereint die gängigsten Steuerungs-Philosophien. Das intelligente Paßsystem, bei dem der Ball automatisch auf den anvisierten Spieler zusteuert, erlaubt flotte, kombinationsfreudige Partien.

Grafik und Sound reißen nicht gerade ganze Wälder aus. Sowohl Spannung als auch Atmosphäre sind manierlich, aber nicht gigantisch – an FIFA Soccer kommt der sperrige WM-Nachzügler von U.S. Gold nicht heran.

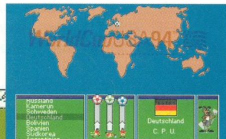
Sie können den Torwart manuell steuern, aber der Computer-Keeper hält auch nicht schlecht



Ganz ehrlich: Blicken Sie ohne weiteres bei den Putziwutzi-Icons dieses Menüs durch?



Böses Foul: Der verletzte Spieler muß ausgewechselt werden



Jedes Team hat andere Stärkewerte in drei Kategorien



Au Backe, Eigentor: Die Fans wenden gequält den Blick ab

Fuß der Spielfigur (ähnlich FIFA Soccer und Striker) oder muß erst gestoppt werden (bekannt von Kick Off 2).

Einige File-Daten lassen darauf schließen, daß man den Programmierern das Master förmlich aus den Fingern gerissen hat, um die PC-Version noch rechtzeitig vor der WM zu veröffentlichen. Woher rührt der furchtbare Verdacht, daß sie nach dem Motto »Augen zu und raus damit!« veröffentlicht wurde? Nun, in unserer mit verschiedenen PC-Systemen reich gesegneten Redaktion gab es in den letzten Jahren kaum ein dermaßen unverträgliches Spiel. Auf bewährten Kisten, die wirklich jedes neuzeitliche Programm zum Laufen bringen, machte World Cup USA nur Ärger. Fruchtlos auch die Verwendung einer Boot-Diskette mit CONFIG.SYS-Einträgen nach Vorgabe der Anleitung: Mal reagiert World Cup USA weder auf Joystick noch auf Tastatur, dann gerät die Farbpalette durcheinander und das Programm hängt sich fröhlich auf.

Am Ende des Tages haben wir noch ein System gefunden, auf dem sich das Programm zum Start überreden ließ. Aber ich würde jedem raten, sich beim Kauf von seinem Händler zusichern zu lassen, daß er im Inkompatibilitäts-Fall das Programm gegen Gelderstattung wieder zurückbringen kann. Auf sonderlich vielen PC-Konfigurationen können die Programmierer diese Version nicht getestet haben. Aber was soll man auch schon der technischen Kompetenz eines Herstellers halten, der es im Handbuch fertigbringt, zum Programmstart den Aufruf einer Datei zu verlangen, die es gar nicht gibt? **(hl)**



IM WETTBEWERB

World Cup USA ist ein flotter Kick für Zwischendurch und auf Dauer etwas motivierender als Empire Soccer. Dynamik und Action pur sorgen beim hektischen Sensible Soccer am konsequentesten für Adrenalin-Ausschüttung. Und das aktuelle Fußball-Darling FIFA Soccer kommt World Cup USA lange nicht heran. Electronic Arts' Rasenkunstwerk ist nicht nur technisch wesentlich ausgereifter, sondern bietet auch die besseren Steuerungskniffe, das sattere Spielgefühl und die schönere Grafik-Perspektive. Immer noch auf einem Abstiegsplatz: Lothar.

FIFA Soccer	85
Sensible Soccer	81
WORLD CUP USA '94	**65**
Empire Soccer	61
Lothar Matthäus	38



WORLD CUP USA '94

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ Roland ☐ General MIDI ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	U.S. Gold
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 602 KByte + 1 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

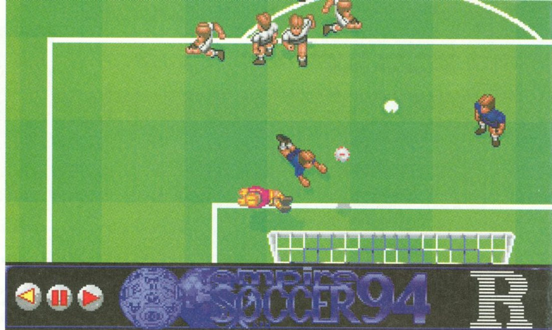
Besonderheiten: Realistischer Modus der WM '94. Insgesamt 32 Nationalteams; Steuerung, Spieltempo und diverse Regeldetails einstellbar.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Digital-Joystick.



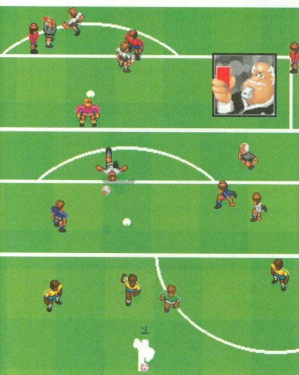
EMPIRE SOCCER

Oh, wie ist das schön: Kaum ist die Weltmeisterschaft abgehakt, kullern weitere Fußball-Simulationen ins weite Rund der Festplatte.



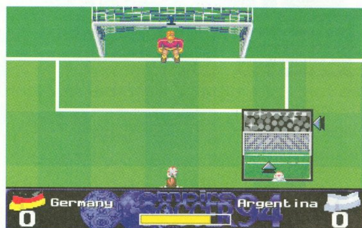
Diesen schicken Flugkopfball sehen wir uns nochmal in der Wiederholung an

Die WM ist abgepfiffen, unser Fußball-Vergleichstest aus der letzten Ausgabe noch in frischer Erinnerung. Aber freuen Sie sich nicht zu früh, liebe Verächter des rollenden Leders: Einem Nachbeben gleich erschüttern diverse Software-Nachzügler die Händlerregale. »Empire Soccer« von Empire Software (oha!) gewinnt nicht nur den Sonderpreis für den kreativsten Namen, sondern weist auch ein prominentes Programmierteam auf. Graftgold, die Firma von Andrew Braybrook und Steve Turner, produzierte in den letzten Jahren so unterschiedliche Titel wie »Paradroid« oder »Fire & Ice«.


Platzverweis, Fallrückzieher, Talent-Booster: Der weiß flackernde Spieler ist ein paar Sekunden lang unangreifbar.

Graftgolds erster Ausflug ins Sportgenre zeigt das Spielfeld von oben; die Kicker-Sprites sind dabei ziemlich groß geraten. Der versierte Ballkünstler ahnt es schon: Übersicht ist nicht unbedingt die Stärke einer solchen Fußballsimulation. Das Handbuch bekennt in beneidenswerter Ehrlichkeit auch, daß man bei manchen Paß-Stafetten den nächsten Spieler gar nicht sehen könne. Aber wozu darf man zu Beginn die Aufstellung ändern; da lernt man doch schnell mal auswendig, wo man blind hinpassen muß. In die Abteilung »ulkig« gehören die sechs Sonderkräfte, die man mit etwas Glück aktivieren kann: Blinkt die Nummer eines Spielers, drücken Sie geschwind den zweiten Feuerknopf. Daraufhin verwandelt sich der Akteur für einige Sekunden in einen unangreifbaren Super-Dribbler oder Distanz-Wunderschützen. Das gewünschte Talent stellen Sie im


Mit einer tollkühnen Parade wird der brasilianische Angriff gestoppt



Höhe und Richtung des Elfmeter-Schusses ergeben sich aus den Pfeilpositionen beim Drücken des Feuerknopfs

Formations-Bildschirm ein. Hier entscheidet man sich auch für eine von zwei Steuerungstechniken: »Pro« nötigt zu kompliziertem Ballstop- und Paß-Geknödel im Stile des berüchtigten Oldies Kick Off. Bei »Novice« klebt der Ball hingegen brav am Stiefel; Dribblings mit vielen Haken werden hier zur effektivsten Waffe gegen das gegnerische Abwehr-Bollwerk.

Bei allen Steuerungsvarianten ist die Feuerknopfbelegung gleich. Button 1 sorgt für einen Schuß; je länger er gedrückt wurde, desto doller der Kick. Nach dem Abfeuern läßt sich mit dem Joystick ein leichter Effet bei der Flugbahn erzielen und die Schußhöhe variieren. Knopf 2 dient für grobe Grätschen, die oft zum Ballgewinn führen, aber auch Verwarnungen und Elfmeter auslösen. Alle Spieler eines Teams sind gleich gut, doch um mit Gelb vorbelastete Treter vor einem Platzverweis zu bewahren, lohnt sich eine Auswechslung. Um Spitzenmannschaften wie Brasilien oder Holland wegputzen zu können, sind fortgeschrittene Schußtricks gefragt: Hereingaben in den Strafraum und Direktabnahmen, die ab einer gewissen Ballhöhe automatisch als Kopfball oder Fallrückzieher ausgeführt werden – da schluchzt der Torwart nur noch trocken.

Empire Soccer bietet insgesamt 32 unterschiedlich starke Nationalteams. Ein WM-Modus, bei dem zufällig 24 Mannschaften ausgesucht werden, darf natürlich nicht fehlen. Sie können auch das



HEINRICH LENHARDT

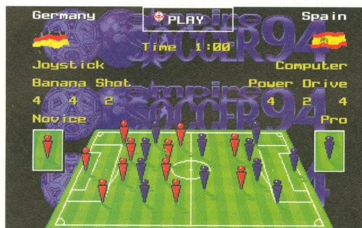
Mit den großen, grobschlächtigen Sprites und der fetten Statusanzeige am unteren Bildrand fällt Empire Soccer zunächst als Musterbeispiel in Sachen Unübersichtlichkeit auf. Da sehnt man sich fast nach einem Gequäle wie »Lothar Matthäus« zurück, bei dem man zumindest ein bißchen besser mitkriegt, wo sich welche Teamkollegen in Position laufen.

Die sauberen Steuerungstechniken hieven Empires WM-Nachzügler doch noch ins gehobene Mittelfeld. Zwei Varianten zur Auswahl, gute Ausnutzung der beiden Feuerknöpfe und ein rundum flotter Spielablauf stimmen versöhnlich. Nette Gags (Sie können mit dem Keeper in die gegnerische Hälfte dribbeln und Tore schießen) peppen gerade Partien gegen schwächere Gegner auf.

Die von der Anleitung beschworenen Paßwirbel wollen sich aber nicht so recht einstellen – da rächt sich die bereits mokierte Sichtfeldreduzierung.

Als flottes Action-Gebolze ist Empire Soccer durchaus konsumierbar. An die Eleganz, Spielbarkeit und technische Klasse eines »FIFA Soccer« kommt es aber bei weitem nicht heran.

Teilnehmerfeld des World Cup USA von Hand rekonstruieren, indem Sie einzelne Nationen in den Gruppen austauschen. Der Schwierigkeitsgrad ergibt sich aus der Wahl von Mannschaft und Steuerungstechnik. Weitere Standard-Features: Änderung der Formation mitten im Spiel, Zwei Spieler können gegeneinander antreten und Wiederholung der letzten paar Spielsekunden. **(hl)**



Vor dem Match wählen Sie Formation, Spieldauer und Steuerungstechnik



EMPIRE SOCCER

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ❑ Super VGA ■ Soundblaster ❑ S'Blaster Pro ■ Roland ❑ General MIDI ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Empire
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 570 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: 32 unterschiedlich starke Nationalteams. Zwei-Spieler- und WM-Modus.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM und Digital-Joystick.



GRANDEST FLEET

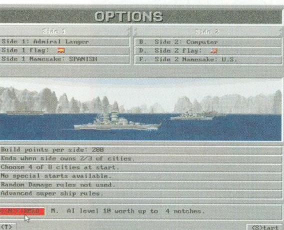


Die Kämpfe finden direkt auf der Karte statt

Einmal mehr buhlt ein Seekriegspiel um Ihre Gunst – ausnahmsweise aber mit guten Chancen

Nicht wenige Strategiespiele mit Seekriegszenario sind in der letzten Zeit erschienen: Hohe Komplexität wurde geboten – aber kaum kurzweiliger Spielspaß. Erfreulich anders zeigt sich »The Grandest Fleet«: Trotz vieler Details ist das Spiel einfach zu erlernen und sorgt von Beginn an für Freude.

Vom Hauptmenü aus entscheiden Sie sich, eine Schlacht oder eine Kampagne zu spielen. Außer zufällig ausgewürfelten Szenarien gibt es 9 vorgefertigte Schlachten. Das Angebot reicht vom Flottenduell im Ersten Weltkrieg bis zum Falklandkrieg. Es handelt sich hierbei aber keinesfalls um historisch akkurate Missionen: Die Karte sowie die ungefähren Kräfteverhältnisse stimmen einigermaßen, mehr aber auch nicht.



Die wichtigsten Werte jedes Szenarios lassen sich ändern

Grandest Fleet dreht sich um zweierlei: Schiffe und Städte. Mit ersteren erobert und verteidigt man letztere, die ihrerseits zum Bau neuer Schiffe dienen. Jede Stadt hat eine bestimmte Bevölkerungszahl, kann über spezielle Gebäude verfügen und ist zudem unterschiedlich viel »Siegespunkte« wert.

Das Spiel ist voll und ganz auf Wettkämpfe ausgelegt: Die eigene Einstufung ändert sich durch Siege und Niederlagen, beim vorzeitigen Abbrechen von Szenarios werden Sie »bestraft« bzw. die Ergebnisse hochgerechnet. Jedes Szenario wird erst als Angreifer und dann nochmal als Verteidiger gespielt – gewonnen hat, wer in beiden Schlachten zusammen mehr Siegespunkte erzielt. Je nachdem, ob man eine »historische« Schlacht oder eine Zufallspartie spielt, beginnt man mit bestimmten Städten, oder darf sich einige heraussuchen. Dann wird vom Startkapital eine Flotte zusammengekauft und innerhalb der vorgegebenen Aufstellungsgebiete plaziert.

Jeder Zug teilt sich in verschiedene Phasen: An die Bau- und Bewegungsphase des Angreifers schließt sich dessen Schußphase an, an deren Ende der Verteidiger zurückfeuert. Danach wiederholt sich das ganze aus Sicht des Verteidigers; damit ist ein Gesamtzug beendet.

Mit den in den Städten produzierten Rohstoffen bauen Sie Schiffe, Forts und Bomber. Erstere natürlich nur dort, wo sich eine Schiffswerft befindet, und letztere nur in Städten, die einen Flughafen besitzen. Sie können auch die Bevölkerungsgröße Ihrer Städte steigern bzw. neutrale Ortschaften bestechen, so daß diese kampflos zu Ihnen überlaufen. Zu guter Letzt lassen sich die Städte selbst ausbauen: Opern, Vorstädte, Raffinerien und Universitäten sind nur einige der möglichen Erweiterungen, die natürlich alle langfristige Vorteile mit sich bringen.

Zum Ziehen Ihrer Flotten klicken Sie für jedes Schiff einfach ein Zielfeld an. Reichen die Bewegungspunkte nicht aus, merkt sich das Schiff den Weg und fährt in den nächsten Runden automatisch weiter darauf zu – solange keine Gegner gesichtet werden. Grandest Fleet enthält insgesamt 19 verschiedene Schiffe: U-Boote, Zerstörer, Kreuzer, Transporter, Schlachtschiffe und Flugzeugträger, um nur einige



JÖRG LANGER

Endlich mal ein Strategiespiel mit Flotten und Seeschlachten, zu dem ich mich nicht zwingen muß! Die Designer haben es geschafft, das Schiffeversenken in den Vordergrund zu stellen, und nicht irgendwelche komplizierten Flottenmanöver.

Die Bedienungsführung ist allerdings nicht ganz das Wahre: Oftmals muß man dreimal »Done!« anwählen, bevor man eine Phase beenden kann: Das Programm schickt einen nochmal gnadenlos durch die Produktionsmenüs, auch wenn man gar nichts bauen oder errichten möchte. Auch das Steuern der Einheiten ist ziemlich kompliziert geraten: Man kann zwar durch Drücken von »N« (für »next«) vom momentan angewählten Schiff zum nächsten weiterschalten, allerdings werden dadurch auch Schiffe ein zweites oder drittes Mal angewählt, die man bereits fertig bewegt hat – eine »skip«-Option fehlt.

Die vorgefertigten Schlachten sind dagegen sehr interessant, auch wenn sie mit den historischen Vorbildern wenig mehr als die Karte gemein haben: Grandest Fleet gehört zu den Programmen, die schnell erlernt sind und immer wieder Spaß machen.

Das Spielsystem erlaubt verschiedene Strategien und Taktiken, vor allem die Kampagnen fesseln an den Bildschirm. Mit einem menschlichen Mitspieler als Gegner ist beim Haifischfüttern Dauerschadenfreude angesagt!



In Bremen wird ein neues Schlachtschiff gebaut

zu nennen. Die verschiedenen Stärken und Schwächen sind gut aufeinander abgestimmt: Schlachtschiffe verfügen über mächtige Kanonen und stecken viele Treffer weg, können sich aber gegen U-Boote nicht verteidigen. Diese wiederum sind eine einfache Beute für Zerstörer, die allerdings allein keine Chance gegen einen Kreuzer haben.

Jedes Schiff hat eine bestimmte Angriffsreichweite, innerhalb derer es auf andere Schiffe bzw. Städte feuern kann. Dabei wird automatisch getroffen und der maximal mögliche Schaden verursacht – es sei denn, die Zufallstreffer-Option ist eingeschaltet. Wurden die Panzerungspunkte (»Hitpoints«) eines Schiffs bis auf »0« zusammengeschossen, sinkt der bedauernswerte Pott. Hat er in der aktuellen Phase noch nicht gefeuert und ist ein Gegner in Reichweite, darf er ein letztes Mal seine Bordgeschütze zum Einsatz bringen.

Der kluge Admiral versucht natürlich, seine schwimmenden Särge rechtzeitig zurückzuziehen und zu reparieren. Innerhalb einer Entfernung von einem Feld um eigene Städte herum regenerieren Schiffe ihre Panzerungspunkte, wenn auch quälend langsam. Durch Bau der Stadterweiterung »Repair Yard« läßt sich die Ausbesserungszeit verkürzen.

Für die Einnahme von Städten sind die verschiedenen Schiffe unterschiedlich gut geeignet: Ein Transporter hat beispielsweise einen »Invasionswert« von 12, während es ein Schlachtschiff nur auf 3 bringt. Ist der Invasionswert mindestens gleich groß wie der Bevölkerungswert der Stadt, so wird diese automatisch eingenommen. Bei Großstädten ist meist erst rundenlanges Beschießen (abhängig vom »Bombardement«-Wert des Schiffs) notwendig, bevor sie erstürmt werden können.

Die Karte jedes Szenarios und die Aufstellungszonen sind zwar bekannt – von der gegnerischen Flotte aber sehen Sie immer nur die Bestandteile, die sich innerhalb der Aufklärungsreichweite Ihrer eigenen Schiffe befinden. Wer also nur Wasserverdränger mit geringer Sichtweite baut und keinerlei Radarstationen, läuft schnell in eine Falle des hinterhältigen Gegners.

Wie im tatsächlichen Seekrieg hat in der Regel diejenige Seite große Vorteile, die über die stärkere Luftstreitmacht verfügt. Sowohl die von Flugzeugträgern aus operierenden Geschwader wie auch die landgestützten Bomber können jedes normale Transportschiff mit einem einzigen Angriff versenken. Die einzeln zu bauenden Bomber lassen sich zudem auf Erkundungsflüge schicken.

Eine Besonderheit von Grandest Fleet sind die »Superschiffe«, aufgemotzte Versionen der 6 wichtigsten Bootstypen. Um sie bauen zu können, muß eine Stadt erst darauf spezialisiert werden. Obwohl dies lange dauert und der eigentliche Schiffsbau dann sehr teuer ist, lohnt sich die Mühe in längeren Szenarien auf jeden Fall: Ein Superflugzeugträger z.B. hat eine größere Aufklärungsreichweite, drei Luftangriffe statt ein oder zwei, fünf statt vier Bewegungspunkte sowie eine Panzerung von 20 anstatt 10.

Neben den normalen Szenarien gibt es einen Kampagnenmodus mit vier Missionsarten. Hierbei werden zwei oder drei zufällig generierte Karten hintereinander durchgespielt. Die übriggebliebenen Schiffe werden in Form zusätzlicher »Baupunkte« in die nächste Karte übernommen.

Das erste Strategiespiel, in dem Sie Opern errichten können

Grafik und Sound von Grandest Fleet sind zweckmäßig. Die Darstellungsweise der Karte ist allerdings recht gewöhnungsbedürftig, da die Städteausbauten teilweise neben die Stadtgrafik auf der Landkarte, teilweise aber auch »in die Stadt hinein« plaziert werden.

Per Modem oder Nullmodemkabel können Sie The Grandest Fleet auch zu zweit spielen, was sehr zu empfehlen ist: Wenige Strategiespiele machen im Wettkampf mit einem menschlichen Gegner größeren Spaß. **(la)**

GRANDEST FLEET

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	QQP
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 575 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 9 MByte

Besonderheiten: Nullmodem-Option, Kampagnenmodus, starke Computergegner

Wir empfehlen: 386er (min. 33,MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

74

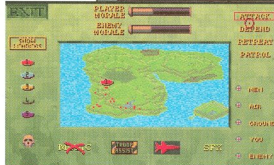
THEATRE OF DEATH

Festival des schlechten Geschmacks: Mord und Totschlag in unverdünnter Reinkultur, angerichtet mit schlecht abgekupfertem Spieldesign.



Kopf ab, ha-ha! Es geht doch nichts über etwas anspruchsvolle Computer-Unterhaltung...

Der Grat zwischen Schwarzem Humor und Geschmacklosigkeit ist äußerst schmal. Wie man's gerade noch hinbekommen kann, bewies unlängst Sensible Software mit dem zynischen Action-Strategiespiel »Cannon Fodder«. Putzige kleine Soldaten-Männchen werden hier in Gefechten gegen Computergegner verheizt. Inklusive Grabsteinen und »Bitte nachrücken«-Schlange für weitere Kanonenfutter-Kandidaten – hart, aber selbstironisch.



Die Satellitenkarte sorgt für minimalen taktischen Anspruch

Psygnosis liefert jetzt mit »Theatre of Death« einen Abklatsch dieses Konzepts ab, der nicht nur spielerisch schwächer ist. Von Comic-Abstraktion oder gelungenem Zynismus ist hier wenig spüren; digitalisierte Bilder aus Kriegsgerät-Fachzeitschriften Marke »Schöner töten« und grobe Texte machen den Nachzügler zu einem der übelsten Machwerke des Jahres.

In 50 Missionen, die auf vier Szenarien verteilt sind, steuern Sie einen bis fünf Soldatentrupps. Eine Karte verrät Standort von Gegnern und eigenen Basen. Um zu gewinnen, muß die andere Partei durch den Einsatz von Kriegsgerät wie Panzern oder Hubschraubern ausgelöscht werden. Die Steuerung weist verblüffende Ähnlichkeiten zu Cannon Fodder auf: Mit der Maus bewegen Sie einen Cursor über den Bildschirm. Ein Klick der linken Taste bewirkt, daß das Männchen unter Ihrer Kontrolle auf den Cursor zugeht; mit rechts wird in diese Richtung geschossen. Das Drücken beider Knöpfe bewirkt den Wechsel zu einer anderen Waffe.

Da das fröhliche Gemetzel in Echtzeit abläuft, sind auch geschwinde Reflexe gefragt. Den eigenen Männern, die man nicht gerade direkt steuert, läßt sich ein bestimmtes taktisches Verhaltensmuster diktieren. Einzelkämpfer-Einsätze sind verblüffend erfolgreich; der taktische Anspruch rutscht ziemlich in den Hintergrund. Und damit keiner den netten Leuten von Psygnosis moralische Verkommenheit nachsagen kann, wird das Gemetzel getarnt: Laut Handbuch bedient der Spieler nur eine Computersimulation in einem Ausbildungslager – da schlafen wir doch gleich viel ruhiger. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Cannon Fodder war hart, aber erträglich: Leute mit robustem Humor konnten bei Sensibles spannendem Action-Strategiespiel genug ironische Distanz erkennen, um das Sprite-Gemetzel durchhalten zu können.

Theatre of Death ist hingegen von einer geradezu inbrünstigen Peinlichkeit befallen. Zum einen wurde das Spielkonzept unverfroren abgekupfert – und das nicht einmal besonders gut. Aufbau der Missionen, Abwechslung, Dynamik und Spielbarkeit können Cannon Fodder bei weitem nicht das Wasser reichen. Zum anderen wird das derbe »Keine Gefangenen«-Schema mit einer dumpfen Ernsthaftigkeit präsentiert, daß es nicht mehr feierlich ist. Digitalisierte Bilder echten Kriegsgeräts zur Einstimmung auf den nächsten Level, Kommentare à la »Da beißt wieder einer ins Gras« während des Spiels – da fehlt jegliches Feingefühl und die makabre Aufmachung kippt nur noch ins Dämliche.

Das Ärgerlichste an solchem Schrott: Wenn die Ahnungslosen von »stern« und ähnlichen fachfremden Blättern zu ihrem nächsten alljährlichen Computerspiele-Artikel rüsten, werden sie garantiert Theatre of Death ausbuddeln und als typischen Vertreter dieser Unterhaltungsform präsentieren: Aber natürlich sind alle PC-Spiele so dumm und brutal...



THEATRE OF DEATH

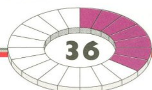
☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Action-Strategiespiel
Hersteller	Psygnosis
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Teils Deutsch, teils Englisch
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 570 KByte + 720 KByte EMS
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

Besonderheiten:
50 verschiedene Missionen.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Maus.



KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) • ANLEITUNGEN/SAMMELBÄNDE (je 25,-)

Titel	L P A
20.000 Meilen u. d. Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
7.th Guest	(L P) -
Abandoned Places	L P -
Adventure of Link	- P -
Alone in the Dark	(L P) -
Alone in the Dark 2	**L - -**
Alternate Reality - City	- P A
Alternate Reality - Dung.	L - -
Amazon-Guardians of Eden	(L P) -
Bad Blood	L P A
Balance of Power 1990 Ed.	- - A
Bane of the Cosmic Forge	(L P) A
Bard's Tale 1	L P -
Bard's Tale 2	L P -
Bard's Tale 3	L P A
Battlehawks 1942	- - A
Battletech	L - A
Beneath a Steel sky	**(L P) -**
Betrayal at Krondor	L - -
Black Cauldron	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest 1	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Codename: Iceman	(L P) A
Colonel's Bequest	L P A
Companions of Xanth	(L P) -
Conquests of Camelot	(L P) A
Conquests of the Longbow	L P -
Crusaders of dark Savant	L P -
Curse of Enchantia	(L P) -
Curse of the Azure Bonds	L P -
Dagger of Ammon Ra	(L P) -
Dark Half	(L P) -
Dark Sun - Shattered Lands	**L P -**
Day of the Viper	L P -
Death Knights of Krynn	L P A
Deathlord	- P A
Deja Vu	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	L - A
Drachen von Laas	L - -
Dracula Unleashed	L - -
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Eco Quest	(L P) -
Eco Quest 2 - Lost Secret	(L P) -
Elite (nur Amiga/ST)	L P A
Elvira 1 (nicht C 64)	L P -
Elvira 2	L P -
Emperor of the Mines	L - -
Eric the Unready	(I P) -
Eternam	L P -
Eye of the Beholder 1	(L P) A
Eye of the Beholder 2	(L P) -
Eye of the Beholder 3	L P -
Faery Tale Adventure	(L P) -
Fascination	L - -
Fatal Heritage	L - -
Final Fantasy Legend	- - A
Fish	L - -
Flashback	**L P -**
Flies - Attack on Earth	(L P) -
Freddy Pharkas	(L P) -
Future Wars	(L P) -
Gabriel Knight	**(L P) -**
Galdregon's Domain	(L P) A
Gateway to the Sav. Front.	L P A
Gobliins 2	L - -
Goblins 3	L - -
Gold Rush	L P A
Guild of Thieves	L - -
Heart of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	(L P) -
Inca	L - -
Inca 2 - Wiracocha	L - -
Indiana Jones 3	L P -
Indiana Jones 4	(L P) -
Innocent until caught	**(L P) -**
Insector X	- - A
It came from the Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jonathan	L - -
Kathedrale Die	(L P) -
KGB	L - -
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P -
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
King's Quest 6	L P -
Knights of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Morteville	L - -
Lands of Lore	**L P -**
Last Ninja 2	L - -
Legacy of the Ancient	L - -
Legend of Faerghail	L P -
Legend of Kyrandia	(L P) -
Legend of Kyrandia 2	(L P) -
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P -
Leisure Suit Larry 6	(L P) -
Les Manley-Lost in L. A.	(L P) -
Loom	L - -
Lost Files of Sherlock Holmes	L - -
Lost in Time Teil 1 und 2	(L P) -
Lure of the Temptress	(L P) -
Manhunter - New York	L - A
Manhunter - San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Maniac Mansion 2	(L P) -
Mars Saga (Cluebook)	(L P) -
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	(L P) A
Might & Magic 4	L P -
Might & Magic 5	L P -
Millenium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	L P -
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story	- - A
Ooze	L P -
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personel Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star 1	L - A
Phantasy Star 2	- - A
Pirates	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	L P -
Police Quest 4	**L - -**
Pool of Radiance	L P A
Pool of Radiance Adv. Journal	- - A
Pools of Darkness	- P A
Populous	L - A
Ports of Call	(L P) -
Prince of Persia	L P -
Prince of Persia 2	**L P -**
Projekt Firestart	L - A
Prophecy of the Shadow	L P -
Quest for Glory 2	(L P) A
Quest for Glory 3	(L P) -
Quest for Glory 4	**(L P) -**
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Ravenloft - Strahds Pos.	**L P -**
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Return of the Phantom	(L P) -
Return to Zork	(L P) -
Rex Nebular	(L P) -
Rings of Medusa	(L P) -
Ringworld	(L P) -
Rise of the Dragon	- - A
Robox	L P -
Sam & Max - Hit the Road	(L P) -
Savage Empire The	- - A
Schatz am Silbersee der	(L P) -
Schwarze Auge das	L P -
Sentinel World (Paragr.)	- - A
Sentinel Worlds	L - A
Sex Vixens from Space	L - -
Shadow Caster	L P -
Shadow Sorcerer	L P -
Shadow of the Beast	(L P) -
Shadow of the Comet	(L P) -
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Simon the Sorcerer	(L P) -
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Space Quest 5	L P -
Spellcasting 101	L - -
Spellcasting 301 - Spring Break	L - -
Spirit of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek - 25th Anniv.	(L P) -
Star Trek 2 - Judgement Rites	**L - -**
Storm Across Europe	- - A
Summoning the	**L P -**
Sword of Aragon	(L P) A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	L P A
Ultima 7 + Forge Of Virtue	L P -
Ultima 7 Serpent Isle	**L P -**
Ultima 8 - Pagan	**L P -**
Ultima Underworld 1	L P -
Ultima Underworld 2	L P -
Uninvited	L - -
Veil Of Darkness	L P -
Vision	L P -
Wasteland	L P A
Wasteland (Paragr.)	- - A
Waxworks	L P -
Ween	L - -
Willy Beamish	(L P) -
Wing Commander + Secr. Miss.	- - A
Winzer	L - -
Wonderland	L - -
Zak Mc Kracken	L P A
Zork	L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fett gedruckte Titel sind neu!

NEU! • CPS-SAMMELBÄNDE • NEU!
Band 1 enthält folgende Lösungen+z.T. Pläne: Blue Force, Critical Path, Iron Helix, Journeyman's Project, Man Enough, Privateer und Rebel Assault.
CPS-Sammelband 1 .... 25,- DM

ACHTUNG, SOMMERZEIT! • DER COMPUTER, DER UNSERE PREISE KALKULIERT, GEHT JETZT BIS ZU 15,- NACH!

1 BATTLE ISLE 2
PC 3.5" dV 84.95
PC CD-ROM dV . 89.95

2 ULTIMA 8 - PAGAN
PC 3.5" dV 89.95
PC CD-ROM dV 124.95

3 SIM CITY 2000
PC 3.5" dV 94.95

die weiteren Plätze	IBM-PC
4. PACIFIC STRIKE dA	89.95
5. F 14 FLEET DEFENDER dA	99.95
6. LOTHAR MATTHÄUS dA	74.95
7. U F O ENEMY UNKNOWN dV	99.95
8. ANSTOSS dV	74.95
9. FLUGSIMULATOR 5 dV	144.95
10. CANNON FODDER dA	64.95

CPS-Lösungen erhalten Sie ab sofort auch in günstigen **Sammelbänden** (je 25,-).

Was alles in Band 1 steckt, können Sie am Ende unserer Lösungshilfenrubrik sehen.

CPS Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ALLE SONDERANGEBOTE NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT!

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

IBM-PC 3.5 ZOLL

0594 barbie dA	59.95
0594 beethoven dA	84.95
0594 blue force dV	84.95
0594 carriers at war 2 US	84.95
0594 darkmare dA	94.95
0594 flugsim.5 düsseldorf US	59.95
0594 flugsim.5 münchen US	59.95
0594 harpoon 2 US	89.95
0594 pizza connection dA	94.95
0594 schwarze auge 2 - stern. dV	89.95
0594 tie fighter US	94.95
0594 we're back dA	84.95
0694 anstoss world cup ed. dV	69.95
0694 cakewalk home studio US	229.95
0694 death or glory dV	109.95
0694 eur. scenery gb & irland dA	64.95
0694 fine artist dV	134.95

IBM-PC CD-ROM

0594 dark sun dV	89.95
0594 nomad US	59.95
0594 sam & max dV	104.95
0594 turrican 2 US	64.95
0694 gabriel knights dV	94.95
0694 virtual valerie 2 US	79.95

Die Bestellzeiten ab 01.07.94

mo. - fr. 9<u>00</u> - 17<u>00</u>

außerhalb dieser Zeiten hält unser Anrufbeantworter sein Ohr für Sie auf.

SONDERANGEBOTE

z.T. in englisch (US)

IBM-PC 3.5 ZOLL

abandoned places 1 dA	39.95
basket master US	19.95
burning steel editor US	39.95
colossus bridge 4 US	19.95
humans 1 dA	24.95
indiana jones 3 (vga) dV	39.95
jack nicklaus golf dA	24.95
kgb dV	39.95
krisis in the kremlin US	29.95
lhx-attack chopper dV	39.95
links kurs pinehurst US	39.95
living jigsaws US	14.95
manchester united europa dA	24.95
mantis dA	39.95
mario andretti (budget) US	29.95
planer extra dV	39.95
poker US	14.95
privateer miss. 1 righ. fire dA	39.95
pro tennis simulator dA	19.95
quadralien US	14.95
reach for the skies dV	39.95
sensible soccer dA	39.95
serve and volley US	24.95
sim life dV	29.95
strip poker 2 US	29.95
syndicate data disk 1 dV	39.95
ultima 8 speech pack dV	39.95

ACHTUNG, SOMMERZEIT!

Der Computer, der unsere Preise kalkuliert, geht jetzt bis zu 15,- DM nach!

Vergleichen Sie!

ZUB. & SOUND

ZUBEHÖR ALLG.

action replay modul pc dA	149.95
aktiv-boxen	Paar 39.95
head boss (kopfhörer+mikro) dA	79.95
joypad gravis dA	44.95
joypad pc propad sv 230 dA	24.95
joystick flightstick pro dV	179.95
joystick gravis analog pro dA	84.95
joystick gravis schwarz US	74.95
joystick m6 xt/at sv 202 dA	19.95
joystick pc-comm.+softw. sv207 dA	44.95
joystick thrustmaster fcs	179.95
joystick thrustmaster lenkrad US	364.95
joystick thrustmaster uprom 1 US	84.95
joystick thrustmaster wcs mk2	189.95
joystick transp. topstar sv 227 dA	39.95
maus transparent sv 712 dA	39.95

SOUNDKARTEN

soundk. game wave 32 dA	339.95
soundk. sound wave 32 dA	529.95
soundk. roland rap-10/at US	1499.95
soundk. roland scc 1 bundle dA	999.95
soundblaster 16 asp (oem) US	359.95
soundblaster 16 basic dA	289.95
soundblaster 16 multi cd dV	439.95
soundblaster wawe 32 dA	629.95
soundblaster 2.0 de luxe ed. dV	149.95
soundblaster pro deluxe ed. dV	239.95
wave blaster karte US	469.95

CD-ROM GERÄTE

cd 16 edutainmnent pack US	1449.95
cd 16 performance pack US	999.95
cd 16 premium pack US	1199.95
cd 16 soundblaster discovery US	799.95
cd-rom philips 205	359.95
cd-rom mitsumi + controller dV	424.95

AKTUELLE COMPUTERSPIELE BEI CPS

In den rechten 4 Spalten sind alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

IBM-PC 3.5 ZOLL

aces over europe dV	79.95
alone in the dark 2 dV	94.95
aufschwung ost dV	74.95
b-wing (x-wing mission 2) dV	44.95
battlechess 4000 s-vga dA	74.95
beneath a steel sky dA	89.95
body blows dA	59.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	69.95
burning steel dV	89.95
civilization dV	94.95
comanche mission disk 2 dA	59.95
daemonsgate dA	54.95
dark sun - shattered lands dV	89.95
der planer dV	89.95
der schatz am silbersee dV	94.95
dungeon hack dV	94.95
empire deluxe dV	74.95
eternam dV	89.95
flugsimul. 5 scen. washington dA	64.95
gabriel knight dV	74.95
goblins 3 dV	84.95
indiana jones 4 dV	54.95
indy car racing dA	74.95
kolumbus dV	84.95
lamborghini challenge dA	59.95
lands of lore dV	59.95
legend of kyrandia 2 dV	69.95
leisure suit larry 6 dV	74.95
links 386 kurs banff dA	49.95
lost files sherlock holmes dV	84.95
magic boy dA	54.95
magic of endoria dV	89.95
maniac mansion 2 dV	94.95
master of orion dA	94.95
microprose grand prix f. 1 dA	94.95
might & magic 4 dV	89.95
might & magic 5 dV	94.95
monkey island 2 dV	54.95
mortal combat dA	59.95
patrizier der dV	89.95
pinball dreams dA	64.95
pinball fantasies dA	64.95
pirates gold dV	99.95
police quest 4 dV	74.95
prince of persia 2 dA	74.95
privateer dA	94.95
quest for glory 3 dV	74.95
railroad tycoon deluxe dA	84.95
rüsselsheim dV	74.95
sam & max - hit the road dV	94.95
schwarze auge das dV	84.95
sea wolf dA	94.95
shadow caster dA	79.95
sim farm dV	89.95
simon the sorcerer dV	94.95
space quest 5 dV	69.95
star trek 2 dA	89.95
star trek 25th anniversary dV	49.95
street fighter 2 dA	69.95
strike commander dA	94.95
subwar 2050 dV	99.95
syndicate dV	84.95
t.f.x. dV	94.95
terminator rampage dV	89.95
u 7-silver seed/nur mit s.isle dA	44.95
ultima 7 - schwarze pforte dV	79.95
ultima 7 - serpent isle dA	79.95
ultima underworld 2 dA	79.95
unlimited adventures dV	89.95
wizardry 7 crus. dark savant dV	94.95
x-wing dA	94.95
x-wing upgrade kit dA	59.95
zeppelin dV	84.95

IBM-PC CD-ROM

7 great games dA	49.95
7th guest (ohne video) dA	79.95
arnie 2 dA	24.95
battle isle 2 dV	89.95
blockout dV	29.95
cd-morph avi/flc format dA	24.95
cd-view die qual der wahl dV	39.95
chessmaster pro (windows) dA	109.95
conspiracy dV	99.95
cruise for a corpse dA	29.95
der rasenmäher mann dV	94.95
dfü datenfernübertragung dV	49.95
discoveries of the deep dA	79.95
dragon's lair dV	109.95
dragonsphere dA	89.95
elite 2 - the frontier dV	69.95
empire deluxe	79.95
eye of beholder trilogie (1-3) dV	84.95
f 15 strike eagle 2 dA	29.95
f 19 stealth fighter dA	29.95
falk cityguide (single) 2 cds dV	64.95
first steps englisch dV	34.95
fun games für dos & windows dV	69.95
game arena dV	34.95
gobliins 2 dV	74.95
golden 7 dV	99.95
greatest the dA	44.95
grönemeyer dV	39.95
hannibal und 200 top games dV	64.95
hits for six vol. 1 dA	59.95
hits for six vol. 5 dA	59.95
horde the dA	114.95
humans 1 + 2 dA	69.95
inca 2 dV	124.95
indiana jones 4 + 1000 spiele dV	84.95
innocent until caught dA	74.95
invest dV	29.95
iron helix dV	84.95
journeyman project dV	69.95
jurassic park dA	74.95
kartenspiele dV	19.95
lands of lore dV	94.95
leisure suit larry 1 dA	29.95
links dA	29.95
logikspaß & brettspiele dV	19.95
lords of doom dV	29.95
lucas arts classics adventures dV	114.95
maniac mansion 2 dV	104.95
mega race dV	64.95
might & magic 3-5 dV	99.95
myst dA	124.95
patrizier der dV	94.95
pirates dA	29.95
planer + extra data disk dV	89.95
police quest 1 dA	29.95
power games 93 dV	29.95
powerplay cd dV	19.95
rebel assault dV	89.95
rings of medusa dV	29.95
schwarze auge das dV	74.95
space quest 1 dA	29.95
spaceship warlock dA	94.95
spirit of adventure dV	29.95
star wars chess dA	99.95
summer & winter challenge dA	39.95
synicate plus dV	104.95
t.f.x. dV	104.95
tennis cup 2 dV	29.95
tornado dA	84.95
transworld dV	29.95
u f o - enemy unknown dV	99.95
ultima 8 mit speech pack dV	124.95
wizardry 6 + 7 dV	99.95

FRANCHISEPARTNER GESUCHT!
Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos! Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an nebenst. Adresse

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte .... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme .... netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAẞE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub

bitte ankreuzen

Computertyp ....
▫ Kundenmagazin (kostenlos)
PG 0894

AUFTRAGGEBER

Name ....

Straße ....

PLZ Ort ....

Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....

Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · EUROCARD · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

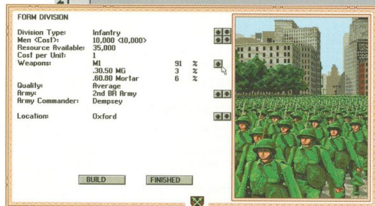
Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

D-DAY

Warum sich mit kleinen Schlachten abgeben, wenn es auch zehn Nummern größer geht? »D-Day« simuliert die Landung der Alliierten in der Normandie.



Die fünf Landungsstrände sind gerade mal fünf Felder breit

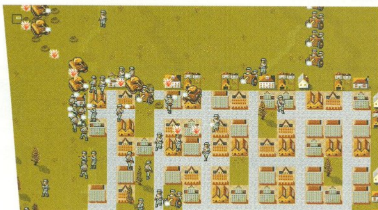


Zu Beginn eines Monats können neue Divisionen aufgestellt werden

Pünktlich zum fünfzigjährigen Jubiläum der alliierten Landung in der Normandie veröffentlichte Impressions am 6. Juni 1994 das Strategiespiel »D-Day«. Der Name ist allerdings etwas mißverständlich: Das Spiel fängt zwar mit der Invasion an, geht aber von da an bis zum historischen Kriegsende im Mai 1945. Im späteren Spielverlauf drängen z.B. die Alliierten zusätzlich von Italien aus in Richtung Deutsches Reich.

Sie spielen wahlweise die deutsche oder alliierte Seite, treten gegen den Computer an oder bemühen einen Freund als Kontrahenten. Man hat die Wahl zwischen vier Szenarios, die in vielen Details wie Punktezählung und Zeitvorgabe manipulierbar sind. Das Geschehen findet auf zwei Ebenen statt: Im strategischen Teil steuern Sie rundenweise ihre Geschwader und Divisionen, im taktischen Teil einzelne Abteilungen in Echtzeit. Auf Wunsch kann man nur auf einer Ebene spielen, die andere wird dann vom Computer übernommen.

Im Strategieteil sehen Sie eine Karte von West- und Mitteleuropa, auf der alle wichtigen Städte von Le Havre bis Berlin enthalten sind. Schienen und Flüsse dienen keinesfalls nur als schmückendes Beiwerk, sondern haben großen Einfluß auf die Bewegung der Einheiten. Die Verteilung der Divisionen ist nicht auf die Normandie begrenzt; beispielsweise verfügt die deutsche Seite über zahlreiche Einheiten im südlichen Frankreich, im nördlichen Italien und an der östlichen Kartengrenze. Jede Einheit wird durch ein kleines Icon dargestellt, es gibt Infanterie- und Panzerdivisionen, Artillerieverbände, Flugzeuggeschwader, Pioniere, Fallschirmjäger und Züge. Die alliierte Seite verfügt zusätzlich über Kriegs- und Transportschiffe. Ein Verband wird jeweils durch seine zahlenmäßige Stärke, Ausbildung, Moral, Bewaffnung und Bewegungsreichweite definiert. Manche Einheiten haben Spezialfähigkeiten: Züge können Einheiten oder Nachschub



Düsseldorf wird von überlegenen Kräften angegriffen



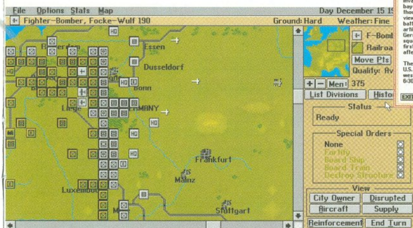
JÖRG LANGER

Etwaige Geschmacklosigkeit außen vor gelassen, hätte D-Day das Zeug zu einem ordentlichen Strategiespiel. In der Packung findet sich zwar nur eine einzige Diskette, dafür liegen gleich vier dicke Anleitungshefte bei. Diese führen per Tutorial in das Spiel ein, beschreiben detailliert die beiden Programmebenen und legen kompetent (wenn auch pathetisch) die Ereignisse im Umfeld der Invasion dar.

Der Strategieteil ist gar nicht mal schlecht: Verschiedene Szenarien und Einheitentypen lassen kaum Wünsche offen. Dummerweise ist das Scrolling und Bewegen von Einheiten extrem zäh, schon das Anwählen einer Division geht mit merklicher Verzögerung vor sich. Zudem ist die Bedienung stellenweise schlecht gelöst, die optionale Anzeige von Bewegungskosten beispielsweise muß nach jedem Schritt neu angewählt werden. Vor allem stört mich aber, daß der Computergegner sich nicht allzu intelligent verhält.

Schlimm wird's bei den eigentlichen Schlachten, den »Micro Battles«: Die Playmobil-artigen Figuren wirken peinlich; zweidimensionale Einheiten-Icons würden mir wesentlich besser gefallen als dieser Pseudo-3D-Look. Die Schlachten lassen sich kaum vernünftig planen oder durchführen, da es einfach zu viele Kampfgruppen gibt.

Das ganze wäre ja gar nicht so schlimm, wenn die Berechnung von Schlachtergebnissen nicht des öfteren zu reichlich seltsamen Ergebnissen käme. So muß man entweder die logischen Fehler in Kauf nehmen oder die Ergebnisse selbst eingeben. Die Alternative, das ständige Ertragen der Micro Battles, kostet zuviel Zeit und Nerven. Schade um die guten Ansätze



Ob die deutsche Seite wohl noch eine Chance hat?



Kurze Texte behandeln die historischen Begebenheiten

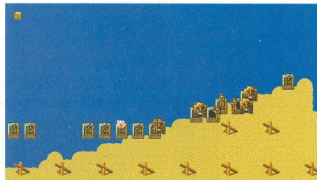
befördern, Pioniere Brücken zerstören und Bomber Städte angreifen.

In Städten werden zu Monatsbeginn neue Einheiten gebaut; außerdem bringen sie bei Einnahme ebenso Punkte wie das Zerstören gegnerischer Einheiten. Gewonnen hat schließlich derjenige, der als erster eine vorher definierte Anzahl von Punkten erzielt hat. Die Schwierigkeit des Spiels läßt sich durch Aktivieren mehrerer Zusatzregeln ändern, z.B. Nachschub oder Sichtbarkeit gegnerischer Einheiten. Als weitere Option kann man den eigenen Kommandeuren deren »historische« Persönlichkeit geben. Ein loyaler General wird sich immer an Ihre Befehle halten, ein Vier-Sterne-Held mit Haudrauf-Mentalität hingegen auch mal einen Angriff führen, den Sie gar nicht angeordnet haben.

Parallel zum Spielgeschehen gibt es ab und zu einige Anmerkungen und Hintergrundinformationen. D-Day ist eindeutig etwas für Langzeitstrategen: Jeder Spielzug unterteilt sich in eine Tag- und einn Nachtphase, was bei der maximalen Spieldauer rund 600 Züge ergibt. Es wird sogar die Ermüdung von Einheiten beachtet, falls sie ohne Pause mehrere Züge hintereinander eingesetzt werden.

Bei ausgeführten Schlachten werden die beteiligten Truppen nach bestimmten Regeln auf bis zu 125 Kampfgruppen pro Seite verteilt. Ein Schlachtfeld kann aus Strand, Feldern, Bäumen, Stacheldrahtverhauen, Häusern und Bunkern bestehen. Wenn Ihnen die automatische Aufstellung nicht gefällt, plazieren Sie zunächst Ihre Kampfgruppen, was aufgrund deren schierer Zahl geraume Zeit dauert. Dann geben Sie Ihren Truppen Befehle und beginnen den Kampf, der jederzeit zwecks Befehlsänderungen wieder gestoppt werden kann. Gewonnen hat schließlich die Seite, die es schafft, dem Gegner mindestens 50 Prozent Verluste zuzufügen. Bei den in Echtzeit ablaufenden Kämpfen werden viele Faktoren einberechnet: Formationsdichte, Truppenzahl, Moral und Erfahrung, Entfernung, Feuerrate, Durchschlagskraft und Panzerung. Alle Daten können jederzeit in Tabellenform abgerufen werden. Die grafische Darstellung ist allerdings sehr unübersichtlich: In einer typischen Schlacht stürzen sich beispielsweise über hundert gleich aussehende Infanteriegruppen auf Dutzende von gegnerischen Gruppen. Die einzige Möglichkeit, dabei noch durchzublicken, ist das Pausieren der Schlacht und umständliches Abrufen der detaillierten Truppendaten.

Wollen Sie den Kampf weder am Computer noch durch Ergebniseingabe selbst ausführen, so gibt es eine dritte Möglichkeit: Der Schlachtausgang wird vom Programm rein rechnerisch ermittelt. Die berechneten Verluste sind dabei teilweise haarsträubend; ein (gerundetes) Beispiel: 10000 Mann und 100 Panzer kämpfen gegen 15000 Mann und 300 Panzer. Verluste: 8000 Infanteristen und 90 Panzer auf der ersten Seite, 5000 Infanteristen und kein einziger (!) Panzer auf der anderen. Die tatsächlichen Kampfwerte der verschiedenen Truppentypen und Waffen sind nur in einer »Readme«-Textdatei zu finden – gerade bei Tabellen eine denkbar schlechte Form der Präsentation. **(la)**



Anlandung im feindlichen Kugelhagel



IM WETTBEWERB

Battle Isle 2 verknüpft knifflige Taktik mit Einheitenbau in Städten und Depots. Auch beim mehr strategisch orientierten Empire Deluxe ist die Einnahme weiterer Städte spielentscheidend. History Line erweitert das ursprüngliche Battle-Isle-Prinzip um die historische Rahmenhandlung und orientiert sich bei seinen Kampfeinheiten am ersten Weltkrieg. Die Miniaturschlachten von Fields of Glory erinnern an die Micro Battles von D-Day, sind aber besser zu bedienen und grafisch sehr viel schöner ausgeführt.

Battle Isle 2	84
Empire Deluxe	79
History Line 1914-1918	78
Fields of Glory	61
D-DAY	**59**



D-DAY

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA □ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ Roland □ General MIDI ■ Maus □ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Impressions
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

Besonderheiten:
Lange Spieldauer, umfangreicher Strategie- und Taktikteil.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM und Maus



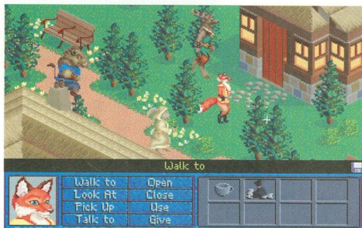
Ein rätselknackender Fuchs muß seine Unschuld beweisen und eine gestohlene Kristallkugel suchen. Vielleicht findet er auf seiner abenteuerlichen Reise sogar die verschollenen Menschen wieder.



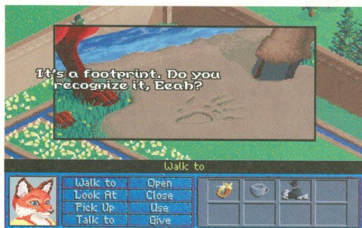
Beim Rätselwettbewerb der Tiere wird der Fuchs Rif des Diebstahls angeklagt

INHERIT THE EARTH

In ferner Zukunft herrschen auf der Erde tierische Zustände. Die Menschen gaben den Tieren Intelligenz und Wissen, danach verschwanden sie spurlos. Seitdem regiert der Elch-König das Land, Frettchen arbeiten als Künstler und Handwerker, Mäuse schreiben Geschichtsbücher und die Füchse knacken Rätsel. Hier beginnt die romantisch-abenteuerliche Geschichte von »Inherit the Earth«. Während eines Knobel-Wettbewerbs wird eine Kristallkugel gestohlen, die das Wetter vorhersagt. Angeklagt wird Rif, der Ratefuchs. Der Spieler muß ihm nun helfen, in kurzer Zeit seine Unschuld zu beweisen. Ansonsten wird seine Freundin Rhene beim üblen Wildschwein-König und dessen Schlammbad versauern.



Neben diesem Dorf müssen auch weite Ebenen und Dungeons erforscht werden



Am Tatort wird eine heiße Spur entdeckt. Doch wer kann den Abdruck identifizieren?

Die Bedienung von »Inherit the Earth« ist deutlich an die klassischen Adventures von LucasArts angelehnt. Mit dem Cursor klickt man auf eines der acht Verben und dann auf einen Gegenstand im Grafikfenster oder Inventar, um diesen zu manipulieren. Die rechte Maustaste führt automatisch den Befehl aus, der für das Objekt am sinnvollsten erscheint. Nach einem Klick im Grafikfenster bewegt sich Rif auf den Cursor zu. Wird die Taste gedrückt gehalten, kann der Fuchs mit etwas Übung flott und gezielt gesteuert werden.

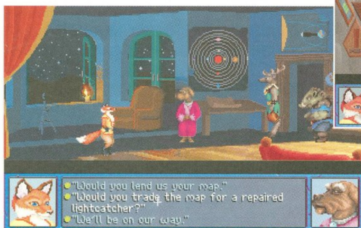
Rif wird bei seiner Suche von dem noblen Elch Eeah und dem vierschrötigen Wildschwein Okk begleitet. Diese beiden Figuren kann man zwar nicht direkt lenken, doch geben sie je nach Situation den einen oder anderen wertvollen Hinweis. In bestimmten Situationen sind Sie auch auf die tatkräftige Hilfe vor allem des bulligen Wildschweins angewiesen. Sinnvoll sind Gespräche mit den anderen Tierrassen, die sich zu dem Rätsel-Wettbewerb eingefunden haben. Dabei erfährt Rif einiges über die Kristallkugel und



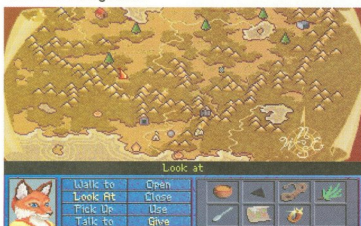
IM WETTBEWERB

Day of the Tentacle	93
Hand of Fate	79
Simon the Sorcerer	75
Dragonsphere	67
INHERIT THE EARTH	**64**

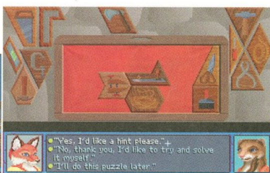
Inherit the Earth ist sicher kein Komplexitätswunder, das Profis beeindruckt. Im Genre der Fantasy- und Märchen-Adventures gibt es zudem potente Konkurrenz. Hand of Fate ist schöner, komplexer und dank einfacher Bedienung auch für Einsteiger empfehlenswert. Simon the Sorcerer bietet trotz liebenswürdig-ironischer Aufmachung einen wesentlich härteren Schwierigkeitsgrad. Dragonsphere von Microprose hat hingegen eine ernste Story und liegt vom Tüftel-Faktor her zwischen Simon und Hand of Fate. Keine Fantasy-, sondern völlig durchgeknallte SF-Kost bietet das höchst spaßige Day of the Tentacle, das seit gut einem Jahr unseren Adventure-Thron hütet.



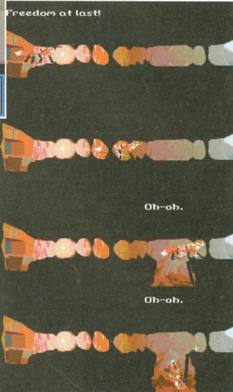
Gibt man dem Hund eine neue Linse, erhält man als Dank eine wichtige Karte



Die Karte ist eine nützliche Hilfe, um entlegene Dörfer zu finden



Um einen Test zu bestehen, muß dieses Tangram zusammengesetzt werden



Die Flucht aus dem Kerker gelingt, doch der Traum von Freiheit endet schnell

den Startpunkt seine Suche: Am Tatort wird ein geheimnisvoller Fußabdruck gefunden. Die Spur führt zu den Waschbären, die weit entfernt leben.

Vor einem langen Fußmarsch in unbekannte Gebiete schreckt Held Rif natürlich nicht zurück. Unterwegs müssen einige Aufgaben gemeistert werden. Die Puzzles sind so aufgebaut, daß aus Gesprächen mit anderen Personen zu erfahren ist, wie sie gelöst werden. Meistens muß man bestimmte Gegenstände finden und zusammen benutzen. Beispielsweise kann Rif die Linse eines Fernrohrs reparieren lassen, um im Tausch dafür die Karte des unbekannten Gebiets zu erhalten. Diese ist relativ grob und keine große Orientierungshilfe. Trotzdem ist es sinnvoll, nach einem neuen Gespräch einen Blick auf die Karte zu werfen. Manchmal tauchen dann weitere Gebäude oder Orte auf, die man besuchen muß. Der eine oder andere Fund wird später als technisches Gerät der offenbar verschollenen Menschen identifiziert. Aufschlußreich sind Gespräche mit Mäusen, die sich rühmen, am engsten mit den Zweibeinern zusammengearbeitet zu haben.

Die Spielfiguren bewegen sich leicht holprig animiert durch die in alle Richtungen scrollende Landschaft. Große Dörfer, weite Ebenen und finstere Dungeons werden erforscht. Rif hat viele Aufgaben zu lösen, die auf den ersten Blick nichts mit seiner Hauptmission zu tun haben. Die Zusammenhänge offenbaren sich oft erst später. Sterben kann keine der Hauptpersonen: Bei zu gefährlichen Situationen lehnen es die Tiere ab, den Befehl des Spielers auszuführen. Überhaupt ist das Programm fair designt. Überraschende Todesfälle oder Sackgassen gibt es nicht, wiederholte Gespräche mit anderen Figuren liefern meist die entscheidenden Hinweise.

Zu Redaktionsschluß lag nur die englische Version von Inherit the Earth vor. In Kürze wird aber eine Übersetzung mit deutschen Bildschirmtexten folgen. **(fs)**



FLORIAN STANGL

New World Computing hat sich vor allem als Anbieter anspruchsvoller Rollenspiele einen Namen gemacht. Wer nach dicken Brocken wie der »Might & Magic«-Saga nun ein ähnlich gehaltvolles Adventure erwartet, sei gewarnt. Inherit the Earth wurde auf Familienfreundlichkeit getrimmt – sprich: für geübte Abenteurer ist es kinderleicht.

Die Qualität der sparsam verteilten Puzzles ist durchwachsen. Manchmal setzt die Logik völlig aus und die Lösungen beschränken sich auf das Abklappern bestimmter Orte. Größter Kritikpunkt: Das Herumlaufen dauert nervig lange, was mangels einer detaillierten Automapping-Funktion besonders reinhaut. Um z.B. den oft benötigten Mäusekönig zu finden, müssen Sie entweder Karten zeichnen oder ein fotografisches Gedächtnis besitzen. Außerdem sieht man nicht, welches Haus eine Funktion hat und welches nur Kulisse ist. Oft kann nur Kollege Zufall helfen.

Auf der Haben-Seite kann das Spiel die originelle Handlung mit einem Schuß Humor, putziger Grafik und schöner Musik verbuchen. Kein Knüller, aber ein leidlich unterhaltsames Abenteuerspiel light.

INHERIT THE EARTH

■ 286 ■ 386/486 ■ VGA ❑ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ Roland ❑ General MIDI ■ Maus ❑ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	New World Computing
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel (deut. Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 590 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 9 MByte

Besonderheiten:
Beliebig viele Spielstände möglich.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

64

DER CLOU

Gut geplant ist halb gewonnen: Das Gelingen eines Einbruchs hängt vom richtigen Timing ab. Wird aus Ihnen Londons berüchtigster Ganove?

Das Leben als Dieb ist wirklich aufregend: Finstere Gestalten, hartnäckige Polizisten und zwielichtige Hehler treffen im Nachkriegs-London aufeinander. Mittendrin befindet sich Matt Stuvysunt – ohne Erfahrung, ohne Kontakte. Sein Ziel: Er will den Clou landen, den perfekten Einbruch. Bis es soweit ist, muß sich Matt aber erst einmal eine schlagkräftige Truppe suchen und mit kleineren Einbrüchen Geld machen, um Fluchtautos und Werkzeug zu kaufen. Seine Entscheidungen fällt Matt nicht selbst – das ist bei »Der Clou« Aufgabe des Spielers.

Erste Tat des angehenden Meisterdiebs ist die Suche nach einem Hotelzimmer, in dem er seine Einbrüche plant. Im Pub um die Ecke erhält er den Tip, zuerst einen Kiosk auszurauben, was vergleichsweise simpel ist. Alarmanlagen, Wachen und Stahltüren sind in der Zeitungshütte natürlich nicht vorhanden. Die Aufgaben werden zunehmend schwerer. Der Spieler kann nicht als nächstes die Kronjuwelen rauben, sondern muß sich langsam hocharbeiten. Mit jedem erfolgreichen Einbruch steigen die Fähigkeiten von Matt und den beteiligten Komplizen an. Je nach Fluchtauto sind unterschiedlich viele Spießgesellen mit von der Partie.

Von hier aus kann der Spieler Hehler, Kneipen oder sein Hotel aufsuchen



Auf dem Plan werden die Mini-Spielfiguren für den Einbruch positioniert

Hat man ein Einbruchsziel auserkoren, wird es genau beobachtet. Wie sind die Öffnungszeiten, wann patrouilliert die Polizei, wo sind die interessanten Gegenstände? Genügen die Informationen, zieht sich Matt ins Hotel zurück und tüftelt den Plan aus. Die potentiellen Bandenmitglieder werden angerufen und mit einer angemessenen Beteiligung an der Beute gelockt. Schließlich wird mit sekundengenauem Timing der Einbruch vorbereitet. In einer Übersichtskarte des Zielgebäudes legt man die Wege der Einbrecher fest, mit welchem Werkzeug sie welches Objekt bearbeiten, wer den Wächter überfällt und wer die Alarmanlagen unschädlich macht. Nach Abschluß der Planung wird der Einbruch entsprechend Ihren Vorgaben mehr oder weniger erfolgreich ausgeführt. Sie sehen zwar die Aktion ablaufen, können aber nicht mehr aktiv eingreifen.

Nach jeder Tat tritt die Polizei mit Inspektor Gludo auf den Plan. Sie sichert die Spuren und wertet eventuelle Fotos von Überwachungsanlagen aus.

Bedient wird »Der Clou« vorzugsweise per Maus. Mit den Verben am unteren Bildschirmrand steuert man Matt durch die Straßen Londons, läßt ihn beobachten, reden und planen. Die Kommunikation mit anderen Leuten beschränkt sich meist auf immer gleiche Fragen.

Der wenig aufregenden Grafik sieht man noch die Umsetzung vom Amiga an; wenigstens wird beim Ausarbeiten des Plans die Karte in der höheren Auflösung von 320 x 400 Bildpunkten dargestellt. **(fs)**



FLORIAN STANGL

Bei den Programmierern würde ich gerne mal einbrechen und nachsehen, woher sie die Idee für »Der Clou« haben. Offensichtlich hatte da noch jemand einen C 64 mit »They stole a Million« auf dem Dachboden vor sich hin stauben. So abgegriffen wie die Idee ist leider auch der schnarchige Spielablauf: Ein Gebäude aussuchen, beobachten, Plan ausarbeiten, flüchten – und wieder alles von vorne. Das sekundengenaue Austüfteln des Einbruchs ist noch am reizvollsten. Die Fähigkeiten der Gangster und Attribute wie Stimmung und Intelligenz müssen berücksichtigt werden. Aber die fitzelige Steuerung der Mini-Männchen vermiest schnell das letzte bißchen Spaß.

DER CLOU

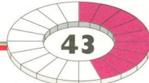
■ 286 ■ 386/486 ■ VGA □ Super VGA ■ Soundblaster □ S'Blaster Pro □ Roland □ General MIDI ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Neo
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

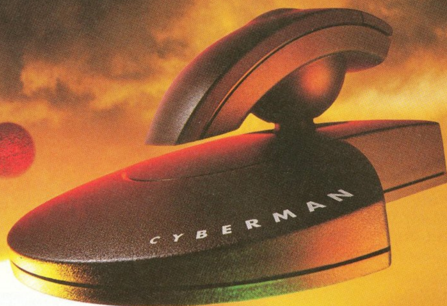
Freies RAM: min. 600 KByte + 1 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

Besonderheiten: Setup-Programm erstellt automatisch optimale Speicherkonfiguration.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.



JETZT IST DIE MACHT MIT IHNEN!





CYBERMAN™ UND SOUNDMAN WAVE™. NEUE DIMENSIONEN FÜR ACTION UND SOUND.

Sie brauchen Kontrolle und Power in der Welt der neuen, actiongeladenen 3D-Spiele und Sound-Anwendungen. Mit **CyberMan**, dem futuristischen Interaktiv-Controller für PC-Spiele, haben Sie alle drei Dimensionen voll im Griff. Es ist das einzige Kontrollgerät mit sensorischer Rückkopplung. Damit bekommen Sie die Action hautnah zu spüren! **SoundMan Wave***, die Soundkarte der nächsten Generation mit dem neuen OPL-4 Chip, arbeitet mit der fortschrittlichen Wavetable-Synthese, um heiße16-Bit-Soundeffekte und realistische Musik zu erzeugen. **Wenn Sie Action und Sound ERLEBEN wollen, holen Sie sich CyberMan und SoundMan Wave.**



CYBERMAN UND SOUNDMAN WAVE FINDEN SIE U.A. BEI:
ALLKAUF - BRINKMANN - COMPUTER COMPANY - HERTIE - HORTEN - KARSTADT - MEDIA MARKT - SCHADT - VOBIS

SONST NOCH FRAGEN? RUFEN SIE UNS EINFACH AN. **LOGI GMBH 089 / 89467-308.**

LOGITECH AUSTRIA 06474 74 01. LOGITECH SCHWEIZ 021 863 50 00.



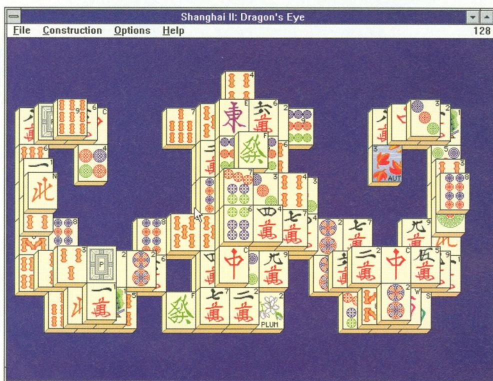
LOGITECH
The Senseware Company

*Garantiert 100 %ig kompatibel mit SoundBlaster, AdLib und General MIDI. Mit SCSI CD-ROM-Schnittstelle, Joystick- und MIDI-Anschluß. Mitgeliefert werden 5 wertvolle Software-Pakete.

SHANGHAI II
DRAGON'S EYE

Drachentöter, Mah-Jongg-Steine und die chinesischen Tierkreiszeichen – das Denkspiel »Shanghai« schlägt jetzt auch unter Windows einen Bogen zu asiatischen Kulturen.

Es war 1986, als der Programmierer Brodie Lockard die Computerspieler dieser Welt an der Nase herumführte. Sein Denkspiel »Shanghai« benutzte zwar die Steine des jahrhundertealten chinesischen Spiels Mah-Jongg, war aber eine komplette Eigenerfindung. Um die Verkäufe anzukurbeln, wurde Shanghai trotzdem auf der Packung als »Jahrtausende alter Intelligenztest der Chinesen« angepriesen. Seitdem denkt mindestens die Hälfte der spielenden Bevölkerung, bei Mah-Jongg gehe es darum, 144 Steine kunstvoll aufeinander zu stapeln. Dabei entspricht das Original eher unserem Kartenspiel »Rommee« und hat mit Stapeln nicht das geringste zu tun. Daran ändern auch diverse Shareware-Clones nicht, die »Shanghai« fälschlicherweise als »Mah Jongg« bezeichnen.

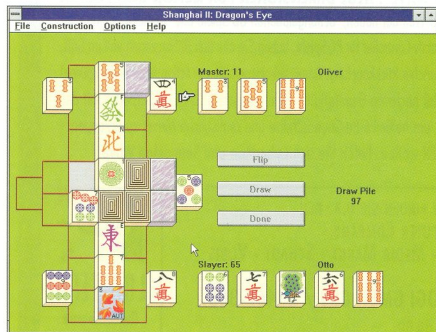


Shanghai wird zwar mit den Mah-Jongg-Steinen gespielt, hat aber nichts mit dem gleichnamigen Gesellschaftsspiel zu tun

Das auf dem Macintosh entstandene Shanghai wurde das erste erfolgreiche Computer-Denkspiel und auf fast alles umgesetzt, was einen Chip hat. Besonders in Japan erreichte es echten Kultstatus. Nur der sensationelle Erfolg von »Tetris« konnte die Shanghai-Popularität übertreffen.

1990 wurde ein Nachfolger konzipiert. »Shanghai II – Dragons Eye« erschien zuerst für MS-DOS-Systeme und diverse Videospiele. Jetzt ist eine frische Windows-Variante in den Geschäften eingetroffen. Das Spielprinzip ist hier unverändert: Ein Set aus viermal 36 Steinen (insgesamt also 144) wird zu einem »Drachen« aufgetürmt. Diesen Drachen muß der Spieler wieder abbauen. Das darf er allerdings nur paarweise; es müssen immer zwei Steine mit gleichem Aufdruck nach links oder rechts herausgezogen werden. Kann man den Stein nicht durch Ziehen entfernen, weil ein anderer Stein auf gleicher Höhe den Weg versperrt, gilt er als »blockiert« und muß noch eine Weile auf dem Spielfeld verbleiben.

In Shanghai II wird das urspüngliche Spiel um zwölf Vari-



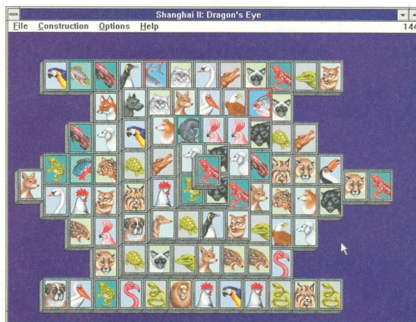
Quasi als Spiel im Spiel gibt es »Dragon's Eye«, ein recht unausgewogenes Duell für bis zu zwei Personen



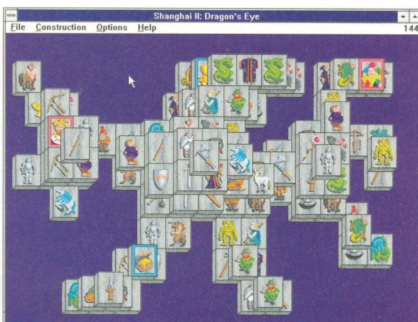
BORIS SCHNEIDER

Wer nostalgisch an das gute alte Amiga-Shanghai zurückdenkt, wird ein wenig sauer auf Activision sein: Vor acht Jahren gab es zwar nur ein Stein-Set, aber das sah mehrere Klassen besser aus. Außerdem fehlt auch unter Windows ein »Gegen die Zeit«-Modus mit High-Score-Liste, der die Grufties unseres Redaktionsteams 1986 nächtelang am Amiga fesselte. Im Gegenzug spendierte Activision »Dragons Eye«, ein unausgewogenes Bonusspiel, das nach ein paar Mal Ausprobieren nicht mehr viel hergibt.

Sieht man mal von diesen Nachlässigkeiten ab, bleibt Shanghai immer noch ein geniales Spiel, das leider seit langem im Schatten von Tetris steht. Das Steine-Wegklicken hat geradezu beruhigend-hypnotischen Charakter. Da Shanghai immer mal zu einer kurzen Zehn-Minuten-Runde einlädt, ist die Windows-Umsetzung für Büro-PCs höchst willkommen. Shanghai ist ein guter Beweis dafür, daß die wirklich innovativen Ideen eben nie altern – wenn man sie doch nur originalgetreu umsetzen würde.



Grafisch am schönsten ist das Steinset mit den Tieren; besonders gut spielen können Sie damit aber nicht

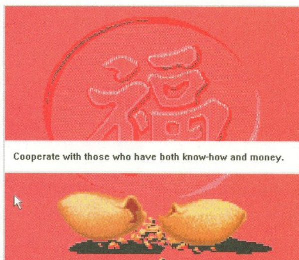


Neben den Steinsets (hier das Set Fantasy) können Sie auch aus 13 verschiedenen »Layouts« wählen, aus denen Sie die Steine entfernen sollen

anten erweitert, bei denen die Steine in anderen Türmen angeordnet werden. Die Strukturen sollen den zwölf chinesischen Tierkreiszeichen entsprechen. Außerdem gibt es ein neues Spiel namens »Dragons Eye«. Hier treten zwei Personen gegeneinander an. Ein Spieler versucht, einen Drachen aufzubauen, indem er taktisch günstig Steine plaziert. Sein Gegner will den Drachen hingegen abbauen und geht dabei nach den Shanghai-Regeln vor.

Beide Spiele werden dann noch zu einem Turnier-Modus verknüpft. Die Kontrahenten müssen zuerst eine Runde Dragon's Eye spielen, dann ihr Geschick in drei Shanghai-Runden beweisen. Das wiederholt sich viermal, um alle Tierkreiszeichen einmal absolviert zu haben. Der Endpunktestand berechnet sich hauptsächlich aus der Bedenkzeit, welche die Spieler zum Abbau der Drachen benötigen.

Zur grafischen Verzierung dienen neun verschiedene Sets von Steinen. Neben den Original-Mah-Jongg-Symbolen gibt es auch ein sehr schön gezeichnetes Tier-Set. Die meisten anderen Steine erreichen bestenfalls Mittelmaß; gerade die beiden Sets mit Spielkarten-Aufdruck sehen häßlich aus und sind nur schwer auseinanderzuhalten.



Erfolg gehabt? Dann gibt es einen Glückskeks zur Belohnung.

Alle Sets sind in Versionen mit 256 und 16 Farben abgelegt; je nach Windows-Grafikmodus wird die entsprechende Version benutzt. Genauso verhält es sich mit Soundkarten: Shanghai II unterstützt alles, was einen Windows-Soundtreiber hat, und umschmeichelt das Ohr bei entsprechender Ausrüstung mit tollen Midi-Musiken. Auf Wunsch verschwinden die Spielsteinpaare mit witziger akustischer Begleitung (passend zum Aufdruck); manchmal kann man sogar eine kleine Animation erhaschen. Zu guter Letzt ist auch ein Editor für eigene Spielfelder in das Programm eingebaut. Damit verändern Sie die Anordnung der Steine, leider aber nicht deren Aussehen. **(bs)**



IM WETTBEWERB

Tetris	90
Even more Incredible Machine	82
Windows Entertainment Pack 1	75
SHANGHAI II	**74**
WeeBee Worlds	51

Denkspiele sind bei Windows-Programmierern beliebt. Sowohl den ungeschlagenen Spitzenreiter »Tetris« wie auch das mechanische Knobelspiel »Even more Incredible Machine« gibt es in technisch guten Win-Versionen. Microsofts »Windows Entertainment Pack 1« enthält neben fünf anderen Spielen sogar eine Shanghai-Variante namens Taipeh. Da kann das Einzelspiel »Shanghai II« nicht mithalten; die Übernahme von Spielmodi und Highscore-Listen aus Teil 1 hätten hier für mehr Punkte gesorgt.



SHANGHAI II – DRAGON'S EYE (Windows)

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ Roland ■ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Activision
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 4 MByte (unter Windows)
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten:
Editor für eigene Spielfelder, mehrere Modi für zwei Spieler.

Wir empfehlen: 386er (min. 33,MHz), Windows 3.1, Super VGA und Maus.



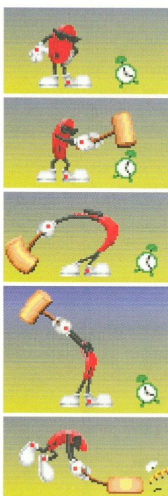
COOL SPOT

Virgin hat die Elemente eines guten Jump-and-Runs auf den Punkt gebracht: »Cool Spot« verbreitet mit gewitzten Slapstick-Animationen reichlich Videospiele-Charme.



Immer dem Händchen nach; es zeigt den Weg zum Ende des Levels

Punkte bestimmen unser Leben: Mal sind es zu viele in Flensburg, dann zu wenige bei der Klausur. Einem Tupfer traditionell verbunden ist der Limonaden-Hersteller »7-up«. Denn der rote Punkt, der das Logo auf jeder Flasche ziert, mutierte in amerikanischen TV-Spots zu einem animierten Männchen mit Sonnenbrille, Armen und Beinen. Jener »Spot« wurde subtil als Held eines Geschicklichkeitsspiels verbraten; bereits letztes Jahr hüpfte der rote Punkt auf seinen Turnschuhen durch das Mega-Drive-Modul »Cool Spot«. Die Werbe-Message reduziert sich auf solche subtilen Andeutungen; dem Spieler wird nicht durch massive »7-up«-Reklamebotschaften eine rauhe Kehle verursacht. Der springende Punkt: Besagtes Spiel war ein Riesenhit im Konsolenlager. Und da Virgin die darbende PC-Gemeinde nicht in Wirtschaftssimulationen und Rollenspielen untergehen lassen möchte, setzte man den quicken Reaktionstest jetzt für MS-DOS um.



Grrr, die Zeit ist abgelaufen. Rache!

Der putzig animierte Held kann laufen, springen und mit Kohlensäure-Bläschen ballern (äußerst sinnig). Doch was treibt einen erwachsenen Punkt dazu, elf Spielstufen abzuklappern? Dreistes Kidnapping ist's, das einige seiner Kumpels hinter Gitter beförderte. Der Käfig mit dem Spot-Bruder steht am Ende des Levels, aber um ihn zu knacken, sollten vorher fleißig rote Punkte aufgesammelt werden. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad müssen Sie mindestens 30, 60 oder 90 Prozent aller im Level versteckten Knubbel aufsammeln. Erst dann erscheint die Meldung »Find the cage!«, wo der Kollege endlich aus seinem Joch befreit werden kann – so einfach geht das.

Doch die Wege des Spieldesigns sind unergründlich: Abgründe, Barrieren und gefährliche Gegner stellen sich in den Weg; viele Punkte lassen sich nur durch waghalsi-



Erst wenn Sie genug rote Punkte gesammlt haben, läßt sich der Käfig mit dem gefangene Spot aufschießen



HEINRICH LENHARDT

Aufregende Spielenamen gaukeln oft einen Anspruch vor, den das Progrämmchen dann kaum erfüllen kann (man genieße insbesondere Zusätze wie »Super«, »Enhanced« oder »Plus« mit Vorsicht). Cool Spot ist aber wirklich cool: Das Gag-Potential des sonnenbebrillten Punkts mit zwei Beinen wird durch viele witzige Animationsphasen weidlich ausgekostet.
Virgins Jux-Actionspiel sieht nicht nur witzig aus, es spielt sich auch famos. Endlich mal kein Jump-and-Run, bei dem der Tester weinerlich darauf verweisen muß, daß ein ältlicher Shareware-Titel wie »Commander Keen« wesentlich mehr Spaß macht als dieses neue professionelle Machwerk. Das ausgeklügelte Leveldesign ist eine saubere Umsetzung der erfolgreichen Videospiele-Version mit gut verteilten Extras und einer spannenden Mischung aus Hüpfen und Ballern.
Zwischendurch ist Cool Spot mit ein paar deftigen Stellen gesegnet, aber einstellbarer Schwierigkeitsgrad und sporadische Lebensenergie-Auffrischung sorgen für Erleichterung. Kleine Kritikpunkte: Bei den 11 Levels wird etwas recycelt; streng genommen gibt es nur sechs verschiedene Szenarien. Und mußte man den putzigen Punkt ganz ohne Save oder Paßwort auf die spielenden Massen loslassen? Genug gemeckert – wer ein gut spielbares Jump-and-Run sucht, wird hier fündig. Der Spielwitz prickelt mit der Betriebsamkeit einer doppelten Portion Kohlensäure.

WordPerfect präsentiert:

WordPerfect 6.0a für Windows inkl. Quattro Pro 5.0 für Windows

DM 399,-



* Die Borland Quattro Pro-Version enthält als Dokumentation ein OBEX-Handbuch

In einem Vergleichstest führender Textverarbeitungen bei PC Professionell (Ausgabe 3/94) hieß der Sieger WordPerfect. Das Fazit war eindeutig: „Mit seiner dynamischen Oberfläche, den intelligenten Vorlagen und der kompletten Ausstattung setzt WordPerfect neue Maßstäbe im Bereich Textverarbeitung." Dafür erhielten wir die >Empfehlung der Redaktion< und die >Budget-Empfehlung< gleich dazu. WordPerfect bietet Ihnen zudem einen einfachen Umstieg. Übernehmen Sie Ihre alten DOS-Texte, als ob Sie nie eine andere Textverarbeitung benutzt hätten. Die frei definierbare Benutzeroberfläche, viele hilfreiche Tools sowie Quattro Pro 5.0 für Windows*, das Organisationsgenie unter den Tabellenkalkulationen, sind im Preis enthalten und kosten Sie keinen Pfennig extra.

Systemanforderungen: IBM PC oder kompatibler Computer mit 80386-Prozessor oder höher, Windows 3.1, 27 MB Festplattenkapazität (Vollinstallation) oder 12 MB Festplattenkapazität (Minimalinstallation), 6 MB RAM.

- Das Neueste in Sachen Textverarbeitung: WordPerfect 6.0a für Windows
- Frei definierbare Benutzeroberfläche
- Inklusive Grammatikprüfung, Textretrieval, Diagrammerstellung und vieler weiterer Tools
- Einfacher Umstieg
- Zahlreiche Dokumentvorlagen im Lieferumfang enthalten
- Umfangreiche Hilfe- und Trainerfunktionen
- OBEX-Unterstützung
- Quattro Pro 5.0 für Windows im Preis enthalten



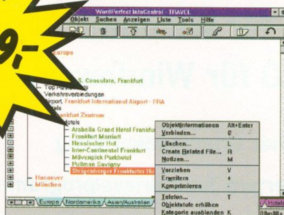
EMPFEHLUNG DER REDAKTION
Ausgabe 3/94
WordPerfect 6.0 für Windows



BUDGET EMPFEHLUNG
Ausgabe 3/94
WordPerfect 6.0 für Windows

WordPerfect InfoCentral 1.0 für Windows

DM 299,-



WordPerfect InfoCentral eröffnet Ihnen den natürlichsten Weg, sich selbst und Ihre Daten zu organisieren. Sie brauchen jede Information lediglich einmal einzugeben und die grundlegenden Verknüpfungen per Mausklick zu definieren. Alles weitere übernimmt WordPerfect InfoCentral zeit- und speicherplatzsparend.

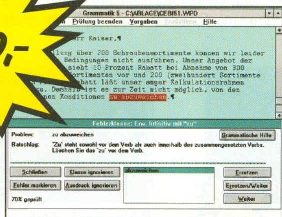
Systemanforderungen: IBM PC oder kompatibler Computer mit 80386-Prozessor oder höher, Windows 3.X, 8 MB Festplattenkapazität, 4 MB RAM.

- Der erste Personal Information Manager mit OLE 2.0-Unterstützung
- Basierend auf einer leistungsfähigen objektorientierten Datenbank
- Inklusive umfangreicher Informationsdatenbanken (Weinführer, Reiseinfos, etc.)
- Adreßverwaltung, Terminkalender und automatische Telefonwahl
- Integrierte Vorlagen zur Verwaltung von CDs, Videos, Kontakten, etc.
- Individuell konfigurierbare Menüleiste
- Verknüpfungen mit anderen Windows-Applikationen
- Umfangreiche Importfunktionen

WordPerfect präsentiert:

WordPerfect Grammatik 5 für Windows

DM 149,–



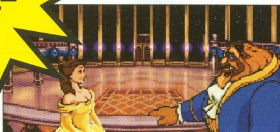
WordPerfect Grammatik 5, die erste und bis heute einzige deutsche Grammatikprüfung, zählt nach einhelliger Meinung der Experten zu den innovativsten Produkten des Jahres 1994. Wenn Ihnen öfter einmal die Zeit im Nacken sitzt oder Sie längere und lästige Korrekturen zu lesen haben, bekommen Sie jetzt endlich eine schnelle und revolutionäre Hilfe.

Systemanforderungen: IBM PC oder kompatibler Computer mit 80286-Prozessor, Windows 3.X, 2 MB Festplattenkapazität, 2 MB RAM.

- Überprüfung von Grammatik-, Stil- und Rechtschreibfehlern
- Unterstützt Textverarbeitungen wie WinWord 2.0, AmiPro 2.0 und 3.0, WordPerfect 5.1, 5.2 usw.
- 54 Fehlerklassen garantieren eine hohe Trefferquote
- Textkorrektur anhand von vordefinierten Schreibstilen (Geschäftlich, Förmlich, Technisch, etc.)
- Anpassung des Programms an den persönlichen Schreibstil
- Verwendung von Lesezeichen
- Umfangreiche Statistikfunktionen

Die Schöne und das Biest im Doppelpack mit **Roger Rabbit**

DM 99,–



Diese Software zu dem bezaubernden Zeichentrickfilm „Die Schöne und das Biest" besticht durch gelungene Grafiken, ausgesuchte Animationen, romantische Musik und originelle Soundeffekte. Die kindgerechten und fördernden Aufgaben des Spiels sorgen für fieberhafte Spannung vor dem grandiosen Finale. Als Zusatzbonbon sorgt Filmhase Roger Rabbit für rasanten Spielspaß auf Ihrem PC.

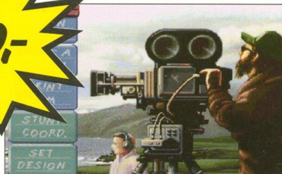
- Bezaubernde Grafiken
- Bestechende Animationen
- Ausgesuchte Soundeffekte
- Garantierter Spielspaß für die ganze Familie
- Inklusive Roger Rabbit



© Disney

Stunt Island – Der Flugsimulator der Extraklasse

DM 119,–



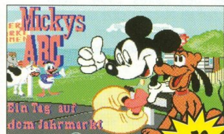
Stunt Island setzt in der Kombination eines erstklassigen Flugsimulators mit einem außergewöhnlichen Hollywood-Film-Modul neue Maßstäbe für kreative Unterhaltung am PC. Wagen Sie Kunststücke, die Sie nie zuvor mit einem Flugsimulator versucht haben: Sie landen auf fahrenden Zügen, spielen Katz' und Maus mit einem Lastwagen auf stark befahrener Straße oder holen einen Ausbrecher vom Gefängnisturm auf Alcatraz.

- Flugsimulation mit integriertem Film-Modul
- 32 waghalsige Stuntflugvorgaben
- Erstellen eigener Stunts
- 45 Flugzeuge zur Auswahl
- Szenarien mit 34 vorkonstruierten Sets und mehr als 800 Objekten



WordPerfect®
Main Street.

Neben den leistungsfähigen Work- und Funware-Titeln aus der WordPerfect Main Street-Produktlinie (s. Seite 3), sorgen wir selbstverständlich auch für hervorragende Lernprogramme. Folgende Titel sind bisher im Main Street-Programm erschienen:



Mickys ABC





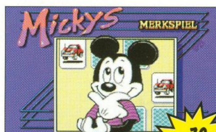
Mickys 123





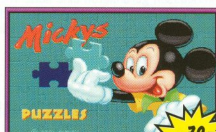
Mickys Farben & Formen





Mickys Merkspiel





Mickys Puzzle



☐ Ja

Bitte ankreuzen!

Ich bestelle folgende WordPerfect-Produkte:

☐ WordPerfect 6.0a für Windows inkl. Quattro Pro 5.0 für Windows

☐ WordPerfect InfoCentral 1.0 für Windows

☐ WordPerfect Grammatik 5 für Windows

☐ Die Schöne und das Biest im Doppelpack mit Roger Rabbit

☐ Stunt Island – Der Flugsimulator der Extraklasse

Die Software wird im 3,5"-Format ausgeliefert. Alle Preise zuzüglich DM 7,90 Versandkosten

Bitte liefern Sie per ☐ Paketdienst ☐ Post

Ich zahle per ☐ beiliegendem V-Scheck ☐ Nachnahme ☐ American Express ☐ Visa ☐ Eurocard ☐ Rechnung (nur Bildungsinstitute und Behörden)

Meine Kreditkarten-Nummer: | | | | | | | | | | | | | | | | | (16stellig, Amex 15stellig)

Gültig bis: ________ Kreditkarten-Inhaber: ____________________

(Bei fehlenden oder fehlerhaften Angaben behalten wir uns die Lieferung per Nachnahme vor.)

X

Ort und Datum — Unterschrift

Falls Karte fehlt, bitte Coupon einsenden an:
ET Software GmbH, Dingolfinger Straße 2, 81673 München

WordPerfect Software GmbH
Frankfurter Straße 21–25
D-65760 Eschborn
Tel. (0 61 96) 9 04-01
Fax (0 61 96) 4 60 03

WordPerfect Österreich
Theresianumgasse 7
A-1040 Wien
Tel. (02 22) 5 04 52 00
Fax (02 22) 5 04 52 11

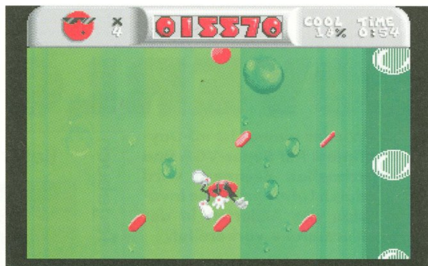
WordPerfect Switzerland
Gewerbestrasse 16
CH-3065 Bolligen
Tel. (0 31) 9 22 07 70
Fax (0 31) 9 22 04 82



IM WETTBEWERB

COOL SPOT	76
Jim Power	62
McDonald Land	53
Fire & Ice	51
Doofus	47
Fatman	24

Viel Konkurrenz, aber wenig Klasse. Die Jump-and-Run-Veröffentlichungen der letzten Monate lassen das flockige Cool Spot ziemlich kalt. Als erträglich geht allenfalls noch Loriciels Action-Mischmasch Jim Power durch. In fade Regionen driften bereits Fire & Ice (Graftgolds konfuser Kojote) und McDonald Land (noch mehr Reklame) ab. Doofus macht seinem Namen alle Ehre und das herzhaft dilettantische Fatman bildet schließlich den Bodensatz im Töpfchen der Geschicklichkeits-Tests.



In der Bonusrunde läßt sich durch geschickte Sprünge ein Extraleben ergattern

ge Hüpf-Manöver erreichen. Neben gut getimeten Sprungmanövern gehört fleißiges Ballern zu den Tugenden langlebiger Spots. Die Schußrichtung läßt sich durch gleichzeitige Joystick-Drehung auch dann ändern, wenn unser Held stillsteht. Die an und für sich saubere Tastatursteuerung versagt bei manchen diffizilen Diagonal-Manövern, da muß dann ein Digital-Joystick oder das bewährte Game Pad her.

Um Sie zur Punktesuche in entlegensten Ecken zu motivieren, läßt sich im Bonusspiel ein Extraleben verdienen – aber nur dann, wenn Sie vorher eine recht strenge »Fangquote« an roten Punkten erhaschen. Neben den roten Exemplaren gibt es eine Reihe von Bonusgegenständen in den Levels, die unser Held aufsammeln kann. Taschenuhren sorgen für mehr Luft beim Zeitlimit, Sprudelflaschen bringen verbrauchte Lebensenergie zurück und Logos des Herstellers Virgin lassen die Punktesammlung gleich um 7 Stück ansammeln – selten so ein hintergründiges Product-Placement erlebt. An Luftballons kann sich Spot prima festklammern und weiter nach oben hüpfen, wobei große Blasen als Trampolinfelder dienen. Jederzeit gerne gesehen ist der Flaggenmast: Nach Berührung müssen Sie nicht wieder ganz von vorne beginnen, wenn Sie ein Leben verlieren. Vielmehr geht's beim zuletzt erreichten Flaggenmast weiter und vorher gesammelte rote Punkte bleiben erhalten. Nach Verlust des letzten Lebens müssen Sie definitiv wieder nach Stufe 1 zurück: Cool Spot kennt weder Paßwörter noch die schöne Sitte des Spielstand-Speicherns. Die Levels scrollen nicht nur zur Seite, sondern auch nach oben oder unten. Dabei wird der schöne Parallax-Effekt benutzt, der auf PCs noch recht selten anzutreffen ist: Vordergrund und Hintergrund (z.B. Himmel und Horizont) werden in verschiedenen Geschwindigkeiten gescrollt, was für einen besseren perspektivischen Effekt sorgt. Die Technik ist sauber; nur bei ältlichen Grafikkarten kann der Spielfluß zwischendurch kurz ins Stocken geraten. **(hl)**



Kumpel befreit, Level geschafft



Spot ist zwischen zwei mit Käse werfenden Mäuse geraten. Rechts sieht man einen Flaggenmast; wird er berührt, beginnt man mit dem nächsten Bildschirmleben an dieser Position.

COOL SPOT

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ☐ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Virgin
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 570 KByte + 480 KByte EMS
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten:
Drei Schwierigkeitsgrade.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, flotter VGA-Karte und Digital-Joystick.

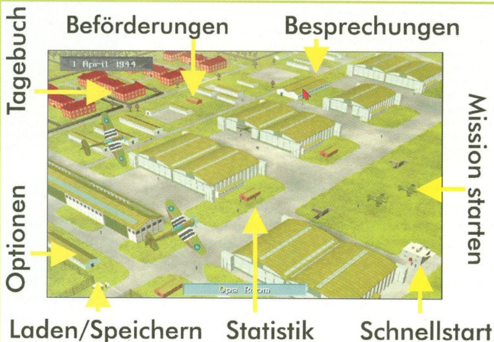
76



Die ersten paar Stationen des Startlevels wurden für dieses Bild zusammengeklebt

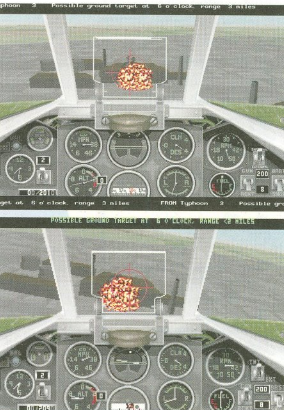
OVERLORD

Wieder einmal ist »D-Day-Time«: Mit Super-VGA und schnellen Rechnern wird durch Luftangriffe die Invasion der Alliierten in der Normandie vorbereitet.



Auf dem Stützpunkt werden alle wichtigen Einstellungen vorgenommen und die Einsätze geplant

Der »D-Day« am 6. Juni 1944 hat es den Programmierern offensichtlich angetan. Kurz nach dem 50. Jahrestag der alliierten Invasion in der Normandie hebt neben diversen Strategiespielen die Flugsimulation Overlord ab. Das Besondere daran: Mit Overlord fliegen Sie in Super-VGA – falls Ihr PC schnell genug ist. Wer keinen DX2/66 besitzt, kann schon an dieser Stelle die Träume von 640 mal 400 Bildpunkten bei 256 Farben begraben. Mit 50 Megahertz und einer Local-Bus-Grafikkarte ruckelt es bereits unerträglich. Als Alternative bleibt die gröbere VGA-Auflösung, die zumindest recht schnell ist.



Von Realitätsnähe keine Spur: Mit einer einzigen MG-Salve läßt sich diese Fabrik zerstören – oben in Super-VGA, darunter in VGA.

Wer die Hardware-Hürden gemeistert hat, kann mit der amerikanischen Mustang, der raketenbestückten Typhoon oder der legendären Spitfire den Angriff der Alliierten vorbereiten. Entlang der französischen Kanalküste sind viele Stellungen und Produktionsanlagen des Nazi-Regimes zu zerstören. Die letzte der Missionen findet am Tag der Invasion statt und entscheidet über Wohl oder Wehe.

Overlord kann auf zwei Arten gespielt werden. Zum einen gibt es die Option »Scramble«, in der man sich sofort im Anflug auf feindliche Ziele befindet. Die Art des Auftrags kann vorher eingestellt werden. Somit sind Angriffe auf Brücken, Radarstationen, Bahnhöfe oder Flugzeuge beliebig wählbar. Die andere Möglichkeit ist ein Karrieremodus, in dem der Spieler bestimmte Einsätze befohlen bekommt und diese ausführen muß. Gelegentlich kommt es vor, daß keine Befehle vorliegen, dann können Sie selbst nach Lust und Laune Ziele bestimmen. Vor dem Abflug wird in einer Einsatzbesprechung ausführlich auf die anzufliegenden Ziele eingegangen. Diese werden durch originale Fotos in schwarz-weiß und Computeranimationen gezeigt. In einem umfangreichen Menü darf sich jeder Pilot seinen Schwierigkeitsgrad zusammenbasteln. Unbegrenzter Sprit, unendlich viel Munition und ähnliche Erleichterungen sind wählbar. Zusätzlich kann man sich aussuchen, wie nahe der Autopilot das Flugzeug an das Ziel heranbringen soll.

Die Flugzeuge sind zwar sehr detailliert dargestellt, doch sieht's auf dem Boden umso öder aus. Weite Flächen, ab



FLORIAN STANGL

Overlord zeigt deutlich die momentane Crux mit den Flugsimulationen: Zum einen lechzt die ständig aufwendiger werdende Grafik nach Pentium- und DX4-Rechnern, zum anderen wird nichts wirklich neues geboten. Overlord ist dafür ein Paradebeispiel. Nach dem ersten Staunen über die SVGA-Grafik folgt die Ernüchterung.

Den Videorekorder kennt man schon lange und der Karrieremodus ist mittlerweile Pflicht. Eine richtige Handlung á la »Strike Commander« sucht man wieder einmal vergeblich. Etwas mehr Atmosphäre, etwa durch Gespräche mit Kameraden oder Funksprüche mit dem Wingman, hätten nicht geschadet.

Rowan Software, die uns vergangenes Jahr das mäßige »Reach for the Skies« bescherten, haben sich wenigstens mit der Super-VGA-Grafik ins Zeug gelegt. Da sieht die Konkurrenz teilweise so alt aus wie die Besitzer von schwächeren 486ern. Selbst mit 66 Megahertz ruckelt der detaillierte Optik-Overkill noch etwas. Die normale VGA-Auflösung ist zwar schnell, aber nicht entscheidend besser als beim Vorgänger.

Das bemerkenswerteste neue Feature ist die gut funktionierende Pilotensicht auf den Gegner. Das ist neben der Grafik aber auch der einzige Pluspunkt. Für Profis ist das Flugverhalten der Maschinen eine Beleidigung, die Idee mit den drei Leben im Karrierespiel lächerlich. Fazit: Tolle Grafik, aber die Motivation stürzt genauso schnell ab wie eine Spitfire ohne Flügel.



Die Pilotensicht verfolgt auf Wunsch ein bestimmtes Ziel. Kleine Markierungen helfen beim manöverieren.



Beim Abschmieren ziehen die Maschinen dicke Rauchwolken hinter sich her. Man beachte den sauber abgetrennten Flügel!

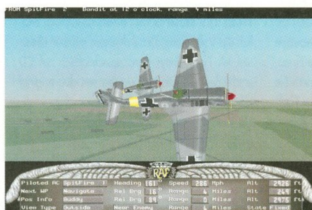
Im Besprechungsraum werden die Einsätze zusammengestellt

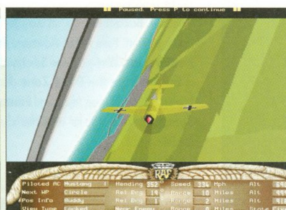
und zu ein eckiger Klotz als Gebäude – das war's. Der Computer verkleinert wenigstens auf Wunsch selbstständig den animierten Bereich des Cockpits, wenn eine bestimmte Frame-Rate unterschritten wird.

Die in Flugsimulationen so beliebten Außenansichten des eigenen Flugzeugs und der gegnerischen Ziele sind auch in Overlord enthalten. Außerdem bietet das Spiel einen Sichtmodus, in dem ein angewähltes Ziel, gleich ob Flugzeug oder Panzer, immer im Mittelpunkt des Bildschirms ist. Damit der Spieler sein Flugzeug danach ausrichten kann, haben die Programmierer etwas getrickst. Kleine Markierungen an den Fenstern und dem Dach zeigen, in welche Richtung das eigene Flugzeug fliegt. So ist es mit ein wenig Übung möglich, selbst im härtesten Luftkampf seine Maschine auf den Gegner auszurichten. Bei Spielen wie »Strike Commander« konnte der Kopf des Piloten zwar frei gedreht werden, doch verlor man dabei leicht die Orientierung und die Kontrolle über das Flugzeug.

Für die Analyse von Fehlern und des eigenen Flugverhaltens ist die Videorekorder-Funktion nützlich. Overlord bietet nicht nur eine eingebaute Kamera an, sondern läßt den Spieler Filme auch verändern und zusammenschneiden. Verschiedene Perspektiven sind ebenso möglich wie Wechsel zwischen allen Flugzeugen, Bodenfahrzeugen und Gebäuden.

Realitätsnähe steht bei Overlord nicht im Vordergrund. Mit einer gezielten Salve des Bord-Maschinengewehrs wird eben mal ein Patrouillenboot zerstört oder eine Fabrik in die Luft gejagt. Die drei Flugzeuge sollten eigentlich völlig unterschiedlich im Flugverhalten sein, doch in Overlord merkt man davon nichts. Daß das Spiel keine reinrassige Simulation ist, erkennt man spätestens im Karrieremodus. Dort stehen nämlich drei Leben zur Verfügung, bevor man endgültig das Zeitliche segnet. **(fs)**





Der Unterschied zwischen hoher und niedriger Detailstufe ist deutlich



IM WETTBEWERB

Aces over Europe	84
Pacific Air War	81
Pacific Strike	74
OVERLORD	**53**
Reach for the Skies	48

Selbst die tolle Super-VGA-Grafik kann nicht über das dünne Spiel hinwegtäuschen. Overlord ist im Grunde nur eine optisch aufgemotzte Variante des alten und ähnlich inhaltslosen Reach for the Skies. Das thematisch verwandte Aces over Europe ist vom Missionsaufbau flexibler und hat die einmalige Option, gegen berühmte Fliegerasse anzutreten. Pacific Air War von Microprose bietet unter Standard-VGA detaillierte Grafiken und außerdem einen Missionseditor. Ähnlich hohe Hardwareanforderungen und wenig Realitätsnähe wie beim neuen Werk von Rowan Software findet man bei Origins Pacific Strike, das aber wesentlich mehr Atmosphäre hat.



OVERLORD

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Rowan Software/Virgin
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; Gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 590 KByte + 3 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 22 MByte

Besonderheiten: Die Megahertz-hungrige Super-VGA-Grafik läßt sich zugunsten grober VGA-Auflösung abschalten.

Wir empfehlen: 486er (min. 66,MHz) mit 8 MByte RAM, Joystick und Super-VGA.





➡➡➡ Fortsetzung von Seite 24

satz von Schauspielern – lassen wir uns überraschen). Nebenbei schaut Roberta noch dem Team von **King's Quest 7** auf die Finger.

Larry-Vater Al Lowe widmet sich derzeit einer Sammlung von Actionspielen. **Capitol Punishment** spart dabei nicht mit herben Seitenhieben auf die amerikanische Politik: Mal paddeln sich Bill und Hillary durch das White Water-Wildwasser, dann darf man Bürokraten mit faulen Tomaten bewerfen. Grafisch nicht unwitzig, aber außerhalb der USA werden die Gags nicht voll rüberkommen.

Für Europäer eher genießbar ist der Humor von **Goblins 4**. Sierras Partnerfirma Coktel Vision arbeitet schon an dem neuesten Tüftelspiel mit den putzigen Kobolden. Das Szenario wird diesmal in die Zukunft verlegt; außerdem zeigen sich die Goblins erstmals hochauflösend.

▲ Software Sorcery

Die Macher von »Aegis« planen eine Lernsoftware-Reihe, werden aber das Feld der CD-ROM-Spiele nicht vernachlässigen. **Fast Attack** ist eine futuristische U-Boot-Simulation, während der »Pirates«-Verschnitt **Bucaneers** Sie ins Zeitalter der Freibeuter entführt. Beim Action-Adventure **Treasure Hunters, Inc.** leitet man eine Schatzsuche-Firma, in **Escape from the Dead Zone** plündern Sie Raumschiff-Wracks von Aliens und **Fantasy Fiefdom** sorgt schließlich für mittelalterliches Rollenspiel-Ambiente.

▲ Sir-Tech

Die »Wizardry«-Macher gehörten noch nie zu den Firmen, die in hektischer Dynamik massenweise Neuheiten ausstoßen. So wurde auch dieses Jahr wieder das Strategie-Rollenspiel **Jagged Alliance** präsentiert. Die 60 Söldner-Spielfiguren, zwischen denen Sie bei der Einsatzplanung wählen, werden bei der CD-ROM-Version alle individuelle Stimmen erhalten.

Minimal elektrisierender wirkte da auf den Messebesucher die kurze Demo eines neuen Rollenspiels; höchst inoffizieller Arbeitstitel: **Wizardry Light**. Wie das Ding heißen soll, wann es genau rauskommt und wer es programmiert, waren unwesentliche Fragen, die das Standpersonal leicht überforderten. So bleibt der Kurzeindruck von soft scrollenden Dungeons, umrahmt von Wizardry 7-kompatiblen Charakter-Portraits. Der anscheinend eher Action-orientierte Ableger ist aber keinesfalls Wizardry 8. Wann dieses neue Epos in Angriff genommen wird, wußte – natürlich – auch niemand so recht. Wir sind begeistert...

▲ Spectrum Holobyte

Das lange angekündigte Spiel zur TV-Serie **Star Trek: The Next Generation** nähert sich endlich der Vollendung. Das Adventure mit dem Untertitel »A Final Unity« wird ausschließlich auf CD erscheinen. Die Dialoge werden von den original US-Schauspielern aus der Serie gesprochen.

Mit »Tetris« wurde der Russe Alexej Pajitnov zum Inbegriff des Denkspiel-Erfinders – ungeachtet der Tatsache, daß alle seine Nachfolger (inklusive dem trashigen »El-Fish«) nie das Format dieses Klassikers erreichten. Alexej dient als Präsentator einer neuen Serie von Tüfteleien (...die er aber nicht unbedingt selbst designt hat). Spectrum Holobyte startet seine Reihe »Tetris-inspirierter Produkte« mit **BreakThru** und **WildSnake**, die beide unter Windows laufen.





Menzoberranzan war der eingängigste Spielename der Messe – die Ravenloft-Programmierer präsentieren ein neues AD&D-Szenario

▲ SSI

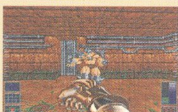
Das Programmierteam hinter dem AD&D-Gruselspiel »Ravenloft« meldet sich zurück: Dreamforge arbeitet für SSI an **Menzoberranzan**.

Das Rollenspiel mit dem halsbrecherischen Namen bietet ein ähnliches System wie Ravenloft, aber das Szenario ist völlig neu. Die 3D-Grafik wird wieder im »MidRes«-Modus von 320 x 400 Bildpunkten dargestellt. Die Programmierer versprechen feinere Grafik ohne die berüchtigten »Geh' nah an das Monster dran und es wird furchterregende pixelig«-Nebenwirkungen. Das Kampfsystem soll etwas fairer gestaltet werden, zur neuen Story gehören auch frische Monster und jede Menge Zaubersprüche: Erstmals werden z.B. Diebe ein bißchen Magie einsetzen können. Horror-Fans müssen sich noch gedulden: Die Chancen stehen gut, daß es 1995 eine Art **Ravenloft 2** geben wird.

Wer bei den alten AD&D-Computerspielen vor allem

CYCLONES (SSI)







Vor einem Jahr machte »Shadow Caster« am Origin-Stand Furore: Mit rasanter 3D-Grafik und einer witzigen Mischung zwischen Action und Rollenspiel sorgte das Programm für Aufsehen, das von einem Team namens Raven Software geschrieben wurde. Ein Jahr später: Origin hat keinen Messestand, aber den Nachfolger zu Shadow Caster gibt's trotzdem zu sehen – der ist nämlich bei SSI gelandet.

Außerirdische überfallen die Erde und züchten genetische Krieger, die Cyclones. Sie sitzen in einer Art Super-Roboter, der im Alleingang die Invasoren wegputzen soll. Nicht nur in punkto Story hat sich beim neuen 3D-Spiel einiges getan. Das Fadenkreuz, mit dem die Gegner anvisiert werden, läßt sich unabhängig von Blick- und Marschrichtung des Roboters steuern. Mit der Kombi »Eine Hand am Cursorblock, die andere an der Maus« läßt sich der Blechkoloß flott bedienen. Die Grafik flutscht schön flott dahin und mit Zusatzmodulen läßt sich unser Edelstahl-Held aufrüsten – Zusatzwaffen inklusive. SSI verspricht 5 unterschiedlich schwierige Missionen sowie einen Generator für zufällig zusammengestellte Levels. Dazu kommen nette Drumherum-Features wie Online-Tutorial oder Vektorgrafik-Automapping: Die Karte wird perspektivisch dargestellt und läßt sich stufenlos zoomen.



Alien Logic ist SSIs neues Weltraum-Rollenspiel

Weltraumkampf mit Super VGA: Renegade zeigt X-Wing die Zähne

das taktische Kampfsystem schätzte, bekommt auch etwas geboten. **Wake of the Ravager** ist der zweite Titel des Dark Sun-Systems und direkter Nachfolger zu »Shattered Lands«. Revolutionäre Änderungen sind nicht zu erwarten; das bewährte Konzept wird nur im Detail verbessert sowie um eine frische Story und neue Monster ergänzt – da weiß man, was man hat.

Fernab von Dungeons und Fantasy-Monstern ist **Alien Logic** angesiedelt, der erste Titel der neuen Rollenspiel-Reihe »Skyrealms of Jorune«. In 3500 Jahren ist die Erde nur noch ein Mythos; als einsamer Raumfahrer müssen Sie sich mit sieben Alien-Rassen arrangieren. Definitiv kein Rollenspiel ist **Renegade – The Battle for Jacob's Star**. Hier hat SSI vielmehr Weltraum-Simulationen à la »X-Wing« im Visier. Renegade setzt ganz auf Super VGA-Vektorgrafik, die bei einer ersten Demo schnittig über den Schirm sauste. Als Anführer eines Squadrons bekämpfen Sie in den Weiten des Weltalls einen unheimlichen Feind. Das Abschneiden in einzelnen Missionen wirkt sich auf den weiteren Storyverlauf aus. Acht verschiedene Raumschiffe und 25 Wingmen sollen integriert werden – da hat jemand aber häufig von »Wing Commander« geträumt.

SSI hat auch den Shadow Caster-Nachfolger **Cyclones** im Programm, den wir separat in einem Kasten vorstellen.

▲ Take 2

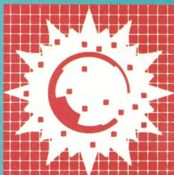
Neue Firma, neues Glück: Exakt am 5. Mai 1994 wurde Take 2 gegründet, ein weiteres Softwarehaus mit Ambitionen in Richtung CD-ROM-Spiele.

Von den vier ersten Titeln ist **Hell** am prominentesten besetzt: Dennis Hopper, Grace Jones und Model Stephanie Seymour (Referenz: »Body of the 90's«) tauchen in digitalisierter Form auf. Im Jahre 2095 werden die Vereinigten Staaten von einer Theokratie-Regierung beherrscht; im Hintergrund zieht Oberbösewichtin Solene Solux die Fäden (...die Rolle mußte man einfach Grace Jones geben). Über die spielerischen Inhalte dieses »Cyberpunk Thriller« gibt es verdächtig wenige Auskünfte. Hoffen wir, daß vor lauter Spielfilm-Herrlichkeit die

VORSICHT, INTERAKTIVER FILM!

Der Begriff »interactive Movie« verkommt langsam zum Schimpfwort: Die meisten Versuche, mit digitalisierten Videosequenzen ein Spiel hinzubekommen, entbehren oft der vielbeschworenen Interaktivität. Vor allem die Hollywood-Firmen, die jetzt im Software-Geschäft mitmischen, setzen ganz auf »Spieldesign light«: Wenn Paramount, Fox, Time Warner, Turner & Co. neue CD-ROM-Titel ankündigen, ist dort oft von der tollen Grafik, Sprache und digitalisierten Schauspielern die Rede – um was für eine Art von Spiel es sich handelt, scheint zweitrangig zu sein.

Hoffentlich kriegen die Entwickler noch die Kurve – ansonsten drohen uns viele schön anzusehende Effektorgien mit der spielerischen Intelligenz eines »Dragon's Lair«.



Hell von CD-ROM-Newcomer Take 2 macht seinem Namen alle Ehre...



Puzzles nicht vernachlässigt werden.

Star Crusader will offensichtlich Origins Wing Commander-Serie Konkurrenz machen. Take 2 verspricht für sein Weltraum-Actionspiel schicke 3D-Grafik und viele Missionen; Handel und strategische Elemente sollen außen vor bleiben. **Bureau 13** dürfte ein Ausflug ins Genre der Polit-Thriller werden (Wer will denn da die Regierung stürzen?) und **Assault on Everest** führt Sie in den Himalaja: Auf der Suche nach der Absturzstelle eines unbekannten Flugobjekts stößt man auf gruselige alte Mythen. Auch für dieses Projekt will Take 2 prominente Schauspieler verpflichten; konkrete Namen wurden aber noch nicht genannt. In Europa werden die CD-ROMs dieses Newcomers von Gametek vertrieben.

▲ Tsunami

Magere Verkaufszahlen von »Man enough« (sollte das jemanden überraschen?) waren der ausschlaggebende Grund, daß Tsunami die Zusammenarbeit mit Accolade aufkündigte. Ab sofort will man sein Glück unter den Vertriebs-Fittichen von Time Warner versuchen. Als letztes »klassisches« Adventure veröffentlicht Tsunami **Return to Ringworld**. Das zweite Spiel, das auf Larry Nivens SF-Romanserie basiert, erscheint nur auf CD-ROM. Technische Vorteile: Eingestreute Action-Flugphasen, Sprachausgabe und reichlich gerenderte 3D-Grafik für Zwischensequenzen. Das Icon-Interface, mit dem das Abenteuerspiel gesteuert wird, entspricht im wesentlichen dem von Ringworld 1.

In Zukunft will sich Tsunami ganz dem Drehen und Programmieren interaktiver Spielfilme widmen. Den Anfang macht **Flash Traffic: City of Angels**, ein Geheimdienst-Thriller rund um das geplante Nuklear-Attentat skrupelloser Terroristen. Der Spielablauf wird im wesentlichen durch das Anklicken von Entscheidungsmöglichkeiten im Multiple-Choice-Verfahren abgewickelt. Tsunami verspricht etwa 90 Minuten digitalisierte Spielfilm-Sequenzen und eine spezielle MPEG-Version, bei der die Videos entsprechend genial aus-sehen.

Viacom will mit Are you afraid of the Dark etwas sanften Schrecken verbreiten

▲ Turner Interactive

»Gettysburg« war der Einstand der Software-Abteilung des Medienimperiums von Ted Turner, seines Zeichens CNN-Eigentümer und Gatte von Jane Fonda. Dickster Brocken bei den Herbstankündigungen ist das Spiel zum Film **The Pagemaster**. Kurzinhalt des neuen Streifens mit Christopher Lloyd und »Kevin« Macauly Culkin: Junge landet in verzauberter Bibliothek und betritt die Welten, die in einzelnen Büchern beschrieben werden. Das Spiel soll parallel zum US-Kinostart im November erscheinen. Aber was wird da wohl rauskommen außer viel digitalisierter Grafik? Die Pressemitteilung schweigt sich über so unwesentliche Details wie »Spielprinzip« beharrlich aus.



Noch'n Roboter: Bei Virgin laufen die Kolosse unter dem Programmnamen Mech Commander auf

▲ Viacom

Die großen Medienmogule sind unter uns: Neben Turner, Time Warner & Co. stellte auch Viacom auf der CES aus. Dieser Firma gehört zum Beispiel der Videoclip-Sender MTV – wen wundert's, daß mit **MTV's Club Dead** ein CD-ROM rund um den TV-Kanal erscheint. Als »Cyber-Klempner« besuchen Sie 150 Video-Szenarien – bizarr. Ein paar Puzzles (Einsatz von Gegenständen, Dialoge mit anderen Charakteren) soll's auch geben. Der Kelch des »Beavis & Butthead«-Spiels geht übrigens an uns vorbei; es erscheint ausschließlich für Videospiel-Systeme.

Das Programmierteam von »Dracula Unleashed« arbeitet an einem neuen CD-Spiel. **Are you afraid of the Dark?** wird aber wohl kaum ein Komple-



Neue Bilder von Creature Shock, Argonauts Action-Grafik-Orgie

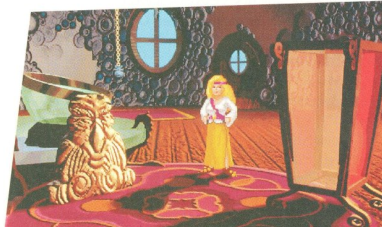
xitätshammer werden; die Hauptzielgruppe sind 8 – 14jährige. Entsprechend dürfte auch der Gruselfaktor dieser Gespenstergeschichte eher mild ausfallen.

Virgin

Oh je, noch mehr Roboter in 3D: Zu den Ankündigungen von Activision und Dynamix gesellt sich jetzt auch Virgin mit **Mech Commander** (hat dem Titel zum Trotz rein gar nichts mit Origin zu tun). Beim Duell der Kampfrobot-Giganten wird reichlich 3D-Grafik mit Texture Mapping aufgefahren. Das CD-ROM-Projekt wird von einem europäischen Newcomer-Team namens Graffitti entwickelt.

Die spektakulären Westwood-Entwicklungen **Command & Conquer, Kyrandia 3** und **Lands of Lore 2** wurden bereits auf der ECTS-Messe in London präsentiert. Auch Argonauts 3D-Edelballerei **Creature Shock** läßt noch so manches Wässerchen im Munde zusammenlaufen, kommt aber allerfrühestens im November in die Geschäfte. Wer's gemütlicher mag, findet bei neuen CD-ROM-Versionen der Brettspiel-Klassiker **Trivial Pursuit** und **Cluedo** Zerstreuung; beide bieten digitalisierte Sound- und Videoclips.

Neue Grafiken sah man vom Hubschrauber-Simulator **HAWC**; eine weitere exklusive CD-Entwicklung. **(hl/bs)**



Das dritte Kyrandia-Adventure handelt von der »Revenge of Malcom«





LEISURE SUIT LARRY 6

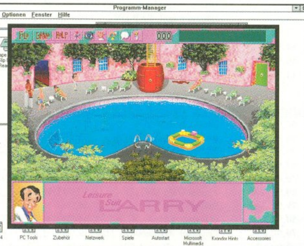
SHAPE UP OR SLIP OUT

Jetzt geht der maskuline Hormonstreß auch auf der CD los: Pseudo-Aufreißer Larry Laffer kann nun per Sprachausgabe die Frauenherzen erobern.



Auf diese rassige Schönheit hat Larry ein Auge geworfen

Die Sierra-Abenteuer um den Mini-Casanova mit den dünnen Haaren am Hinterkopf gingen Ende letzten Jahres in die sechste Runde. Die CD-ROM-Fassung von Al Lowes jüngstem Spiel um den sympathischen Loser Larry Laffer bringt gleich zwei Neuerungen: Zum einen kann man erstmals in Super-VGA-Grafik Frauen aufreißen und zum anderen spricht Larry endlich.



Unter Windows läuft Larry langsamer; das Bild ist je nach Auflösung kleiner als in der DOS-Version

Am eigentlichen Spiel wurde nichts geändert. Larry wird bei seinen anatomischen Studien am Strand für eine TV-Show entdeckt, in der drei Frauen die Qualitäten zweier Männer beurteilen. Der Vergleich mit dem anderen menschlichen »Hengst« endet natürlich schlecht für Larry. Immerhin gibt es als Trostpreis einen zweiwöchigen Aufenthalt im Kurhotel »La Costa Lotta«. Ein Alptraum! Schlechter Service, eine rumorende Eismaschine und der Lift neben dem Zimmer – ohne die braungebrannten Bikini-Schönheiten würde Larry 14tägiger Frust drohen.

Die Aufreißtour des Titelhelden beginnt vielversprechend. Neun Frauen sind Larry durchaus nicht abgeneigt, doch muß er ihnen dafür einen Gefallen tun. Die eine will Handschellen, die andere Batterien für ihren Vibrator und dergleichen. Gesteuert wird das Spiel mit der Maus.

Durch Unterstützung des VESA-Standards dürfte es unter Super-VGA mit den unterschiedlichen Grafikkarten keine Probleme geben; zusätzlich werden die gängigsten Chips durch eigene Treiber angesprochen.

Die durchgehende englische Sprachausgabe ist sehr professionell gemacht – Larrys Stimme paßt hervorragend zu dem kleinen Männchen und die Frauen schmachten verbal-erotisch. Dem Erzähler ist ständig die bissige Ironie anzuhören, mit der Al Lowe sein Adventure gewürzt hat. An den Dialogen hat sich dagegen nichts geändert. Die Texte blieben die gleichen und ein Gespräch kann immer noch nicht beeinflußt werden. Wer sich nicht allein auf sein Gehör verlassen will, kann zusätzlich zur Sprachausgabe die Texte darstellen lassen.

Neben der neuen Super-VGA-Version befinden sich auch das alte DOS-Spiel in Standard-VGA-Auflösung und die Windows-Fassung auf der CD. **(fs)**



FLORIAN STANGL

Ein gutes halbes Jahr hatten Al Lowe und seine Truppe Zeit, ihren Larry mit höher auflösender Grafik und der Sprachausgabe zu stylen. Beides gefällt mir recht gut, vor allem die Sprecher sind klug gewählt.

Nur: In dieser Zeit hätte Sierra auch ein bißchen an den Puzzles feilen können. Die sind nach wie vor meilenweit vom LucasArts-Standard entfernt, oft hilft nur stupides Ausprobieren, um weiterzukommen. Auch deutsche Texte zur Sprachausgabe hält Sierra anscheinend nicht für notwendig.

Wer sich am Liebesleben anderer Leute erfreuen und seine eigenen Triebe mit Humor betrachten kann, wird wenigstens an den kleinen Schlüpfrigkeiten seine Freude haben. Niveauvolle Witze, über die man herzhaft lachen kann, sucht man dagegen vergeblich. Immerhin hält sich der Frustfaktor im Vergleich zu anderen Sierra-Adventures in Grenzen. Bei Larrys Ableben kann der Spieler an der gleichen Stelle weitermachen.



LEISURE SUIT LARRY 6

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ Roland ■ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Sierra
Ca.-Preis	DM 110,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 585 KByte + 4 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte

Besonderheiten:
CD enthält VGA-, Super-VGA- und Windows-Versionen.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.



TOP-KLASSIKER SUPER GÜNSTIG

GOLD ZUM *NULLTARIF

Ausgewählte Titel in Kürze auch für CD-ROM erhältlich

*NAJA...FAST!



... weitere Spiele: Cybercon, Gunship, Looking for Love, Links, Midwinter 1+2, Quest for Glory, Hoyle-Book of Games Solitaires, Roger Wilco, Police Quest, Hoyle-Book of Games, Tank Platoon, Pirates!, F-19 Stealth Fighter, F-15 Strike Eagle 2, King's Quest 1+2, Future Wars, Robin Hood, Leaderboard, Cruise for a Corpse

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst • Profisoft, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück
Österreich: Darius Handels GmbH & Co KG • Schweiz: Thali AG, Logico



GETTYSBURG

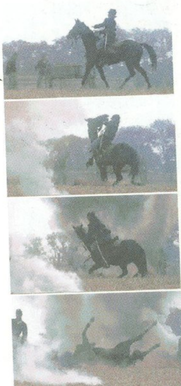
Strategiespiel mit Zugabe: Filmclips und Historiker-Kommentare bereichern diese Simulation einer Schlacht aus dem amerikanischen Bürgerkrieg.



Die Terrainkarte zeigt dichtes Gewimmel rund um Gettysburg

Eine ganze Menge hat sich da Turner Interactive vorgenommen: »Gettysburg« soll nicht nur ein normales Strategiespiel sein, sondern gleich eine »Multimedia Battle Simulation«. Als General Lee der Konföderierten oder General Meade der Union greifen Sie in eine der entscheidenden Schlachten des amerikanischen Bürgerkriegs ein.

Obwohl der Süden wirtschaftlich und zahlenmäßig von Anfang an unterlegen war, sorgten einige aufsehenerregende Erfolge der hochmotivierten Südstaatler dafür, daß der Kriegsausgang lange Zeit auf der Kippe stand. Die Schlacht von Gettysburg war bezeichnend für den gesamten Bürgerkrieg: Mit relativ modernen Waffen wurde nach veralteten Taktiken gekämpft, was zu ungeheuer großen Verlusten auf beiden Seiten führte. Letzten Endes war entscheidend, wer mehr Menschen und mehr Munition in den Kampf werfen konnte. Nach Gettysburg wendete sich das Blatt zugunsten der Union, von nun an war die Niederlage des Südens abzusehen.



Der Film Gettysburg ist nichts für Pferdeliebhaber

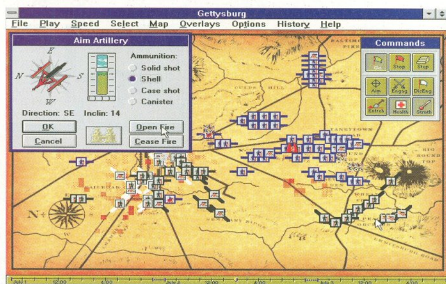
Sie können Gettysburg zum einen als normales Strategiespiel spielen, oder aber dem historischen Schlachtverlauf zusehen. Das Geschehen ist dabei von gesprochenen Kommentaren eines Historikers unterlegt, z.B. immer dann, wenn eine neue Abteilung das Schlachtfeld betritt. Außerdem wurden zahlreiche – wenn auch kurze – Filmausschnitte aus dem Turner-Spielfilm »Gettysburg« in das Programm integriert. Diese werden aus den verschiedensten Anlässen gezeigt; in guter Qualität zwar, dafür aber nur in einem recht kleinen Fenster.



Details über eine bestimmte Brigade

Der umfassend recherchierte Schlachtablauf läßt sich auf der Karte, die sich wahlweise als Generalstabs- oder Terrainkarte präsentiert, gut verfolgen. Es gibt grundsätzlich drei verschiedene Truppentypen: Infanterie, Kavallerie und Artillerie. Wählt man eine Einheit an, so erscheinen neben einem Filmausschnitt, dem Foto des Kommandierenden (so vorhanden) und einer kleinen Anekdote mehrere spezifische Werte: Mannstärke, Gefallene, Verwundete und Vermißte werden ebenso angezeigt wie Kampfstärke, Moral, Erschöpfungsgrad und Munitionsvorrat des Trupps.

Je nach Einstellung markieren Sie auf der Karte einzelne Brigaden, Divisionen oder ganze Korps. Optional können Sie die Einheiten anhand des Namens des jeweiligen Kommandanten anwählen. Die Truppen selbst werden



Hier sehen die Generalstabskarte mit Brigadesymbolen und Frontlinien



JÖRG LANGER

Gettysburg sieht auf den ersten Blick sehr interessant aus: Die Filmausschnitte machen viel her, der Kommentar von Shelby Foote (seines Zeichens Experte bezüglich des amerikanischen Bürgerkriegs) wirkt seriös, und die eigentliche Spielgrafik recht ansprechend.
Leider hält sich dieser gute Eindruck nicht lange: Die Filmschnipsel sind schnell alle gesehen, die Kommentare immer die gleichen und das eigentliche Spiel ist nicht das Gelbe vom Ei: Der Computer agiert alles andere als schlau, so daß man als Konföderierter schon beim ersten Versuch gute Chancen hat, die Schlacht zu gewinnen.
Es ist zwar nett, daß man seine Artillerie relativ wirklichkeitsgetreu steuern kann. Viel schöner wäre es allerdings, wenn das Manipulieren der eigenen Truppen- und Angriffsbewegungen besser von statten ginge: Eine Zoomfunktion würde das Spiel gleich um einiges übersichtlicher machen. Stattdessen sehen Sie nur ein dichtes Gewimmel irgendwelcher Einheiten, was ein vernünftiges Steuern äußerst schwer macht.
Das Programm ist aber keinesfalls eine Katastrophe, gerade der Multimedia-Teil kann durchaus gefallen. Die Frage ist nur, ob es hierzulande viele Leute gibt, die es spannend finden, eine Schlacht aus dem amerikanischen Bürgerkrieg wieder und wieder nachzuspielen. Die Langzeitmotivation von Gettysburg ist äußerst begrenzt.

als Soldaten- oder Brigadesymbole dargestellt, wahlweise mit Anzeige der jeweiligen »Frontlinie«. Per Maus geben Sie eine Marschroute vor, lassen die Einheit angreifen oder sich zurückzuziehen.

Bei Gefechten erfahren Sie die momentanen Verluste, die durch kontinuierliche Rotfärbung der betreffenden Stelle auf der Karte auch dauerhaft angezeigt werden. Allerdings scrollt oder zoomt die bildschirmgroße Karte nicht. Es ist deshalb vor allem im späteren Schlachtverlauf sehr schwer, die einzelnen Brigaden auseinanderzuhalten oder vernünftig zu steuern, sobald sie eng benachbart sind. Da hilft es wenig, daß das Icon einer Brigade anzeigt, ob sie gerade wartet, marschiert oder kämpft.

Bei der Bewegung der Einheiten sollte tunlichst auf das Terrain geachtet werden. Außerdem ist es wichtig, Artilleriefeuer und Truppenbewegungen miteinander in Einklang zu bringen: Schnell ist man in der peinlichen Situation, die eigenen Brigaden mit Schrapnellgeschossen einzudecken. (la)

GETTYSBURG

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Turner Interactive
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: –

Besonderheiten: Einstellbare Geschwindigkeit und begleitende Kommentare. Windows 3.1 erforderlich.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus, Super VGA und Windows 3.1.

57



PRIVATEER



Gute Panzerung, aber miese Sicht: die Orion

Der Krieg zwischen Menschen und Kilrathis geht nun auch auf CD weiter. Als mutiger »Privateer« handeln Sie mit verschiedenen Waren und erfüllen fleißig Spezialaufträge. Das erworbene Kapital stecken Sie natürlich in die Aufrüstung Ihres Raumschiffs. Neben diversen Waffen und Raketen lassen sich auch Scanner in mehreren Preisklassen kaufen, oder gleich ein neues Schiff.
Privateer auf CD besteht aus dem Originalprogramm und dem Anhängsel »Righteous Fire«, das einige neue Schiffsausbauten und 25 weitere Missionen bietet. Netterweise benötigt das Programm kaum Festplattenplatz. Anders als beim auf Diskette erschienenen »Speech Pack« werden nun wirklich alle Funksprüche und Gespräche gesprochen. Eine Statistik informiert nun über alle Abschüsse. **(la)**



JÖRG LANGER

Privateer macht nach wie vor eine gute Figur: Grafik und Sound stimmen, die Handlung ist spannend und abwechslungsreich. Allerdings wird das Handeln schnell zur Nebensache, da das Erfüllen richtiger Missionen nicht nur mehr Kohle bringt, sondern auch größeren Spaß macht. Die lineare Handlung ist so interessant geraten, daß man sich auch durch das eine oder andere Frusterlebnis nicht abschrecken läßt. Privateer-Frischlinge sollten zum CD-ROM greifen. Wer die Floppy-Fassung samt Zusatzdisk besitzt, bekommt zuwenig Neues geboten.



PRIVATEER

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ Roland ■ General MIDI ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Origin
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

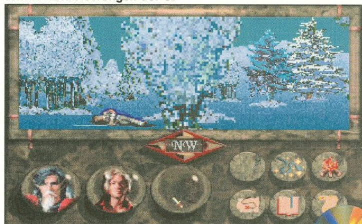
Freies RAM: min. 580 KByte + 3 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 2 MByte

Besonderheiten: Umfangreiche englische Sprachausgabe, Zusatzmissionen von »Righteous Fire« inklusive.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.



Leichte Verbesserungen auf CD



BETRAYAL AT KRONDOR

Man merkt diesem Rollenspiel an, daß es in Zusammenarbeit mit dem Autoren Raymond E. Feist enstand: Zwischen zwei Romanen auf der Fantasywelt Midkemia angesiedelt, ist »Betrayal at Krondor« in 9 Kapitel unterteilt. Dadurch sind Sie ständig in eine dynamische Handlung eingebunden, können aber trotzdem tun und lassen, was Sie wollen. Betrayal bietet viele Charaktere, ein gelungenes Talentsystem, kurzweilige taktische Kämpfe und vor allem eine extrem gute Story.
Neben einem Interview mit Feist enthält die CD-Version zwei Boni: Gut 50 Minuten Hintergrundmusik wird, in 62 Tracks eingeteilt, direkt von der CD gespielt. Außerdem begeistert eine komfortable Spielhilfe. **(la)**



JÖRG LANGER

Betrayal at Krondor ist eines der wenigen Rollenspiele, die ich auch privat durchspiele: Die romanwürdige Handlung (oh Wunder!), die taktischen Kämpfe und die Charakterentwicklung motivieren ungemein. Auch nette Details wie das Reparieren von Waffen und Rüstungen gefallen mir sehr gut. Mit der CD-Musik wird das Spiel nochmal ein wenig atmosphärischer: Sogar die Mißtöne beim mißglückten Musizieren wurden nicht vergessen! Das unter Windows laufende Tips-Programm hilft gezielt, ohne zuviel zu verraten – sofern Sie sich in Selbstdiziplin üben...



BETRAYAL AT KRONDOR

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ Roland ■ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Dynamix
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel und anspruchsvoll
Bedienung	Sehr gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 590 KByte +2 MByte EMS
Festplattenplatz: 15 bzw. 3 MByte.

Besonderheiten: Tips-Programm integriert, 62 CD-Audio-Tracks

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



HALL OF FAME

ZORK I

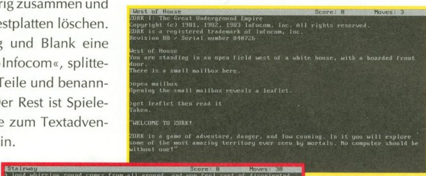
Grafik? Fehlanzeige. Sound? Njet. Stattdessen: ASCII-Wüste, wohin das Auge blickt. Trotzdem hat sich die »Zork«-Trilogie ihren Ehrenplatz in der Ahnengalerie redlich verdient.

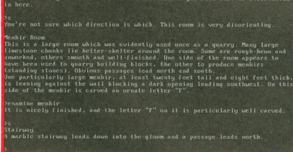
Im Jahr 1980, als man Unis noch mit klobigen Mainframe-Computern heizte und Rechenzeit richtig teuer war, hatten zwei Studenten des »Massachusetts Institute of Technology« bösen Ärger an der Backe. Ihr selbstprogrammiertes Spiel »Dungeon« war bei den Studenten derart beliebt, daß sie sämtliche Großrechner-Terminals blockierten und zockten, was das Zeug hielt. Der Dekan stauchte Marc Blank und David Lebling gehörig zusammen und ließ ihr Spiel von den Festplatten löschen. Also gründeten Lebling und Blank eine Garagenfirma namens »Infocom«, splitteten »Dungeon« in drei Teile und benannten es in »Zork« um. Der Rest ist Spiele-Geschichte: Zork wurde zum Textadventure-Klassiker schlechthin.

Die Handlung von Zork spielt im Great Underground Empire (G.U.E.), einem Fantasyland voller Schätze und Gefahren. Da Computergrafik fehlt, entstehen die Bilder im Kopf – wie bei einem guten Buch. Bevor der Spieler die sagenhaften Schätze des G.U.E. einsacken darf, muß er kräftig Gehirnzellen verbrennen. Wer den Oddly Angled Room als Baseball-Feld enttarnt oder das erste Mal vom Grue gefressen wird, kann ein Lied davon singen. »Zork I« und »Zork II« sind noch relativ einfach zu lösen, doch beim dritten Teil beißt sich so mancher Adventure-Crack die Zähne aus.

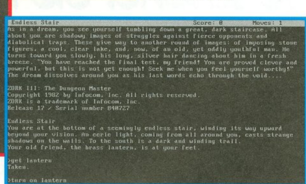
Mit der Zeit war die Zork-Trilogie für jeden nur denkbaren Computer erhältlich. Ob C 64, Atari 800, Amiga, MS-DOS-PCs oder Macintosh: Der Feinschliff zwischen Puzzle-Frust und Adventure-Lust war derart ausgetüftelt, daß Infocom auf eine treue Fangemeinde zählen konnte. Der Parser, sonst ein nörgliges Zwei-Wort-System, ließ selbst komplexe Eingaben ohne großes Murren zu – das und ein Wortschatz von bis zu 300 Begriffen galt damals als kleine Sensation.

Mehrere Programmierer versuchten sich am Zork-Mythos. Brian Moriarty (»Wishbringer«, »Loom«) schuf den kniffligen Rollenspiel/Textadventure-Mix »Beyond Zork«. Steven Meretzky, (»Hitchhiker's Guide«, »Stationfall«, »Spellcasting«-Serie, etc.) schrieb mit »Zork Zero« das erste Adventure mit grafischem Einschlag für Infocom. Activision belebte nun den Klassiker in »Return to Zork« wieder – und machte der Kult-Serie keine Schande. Doch alles in allem bleibt das Original eine Klasse für sich. **(al)**





Die Zork-Trilogie auf einen Blick



WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- **... eine deutsche Version von Zork I existiert, sie aber in der Beta-Test-Phase von Infocom gestoppt wurde?**
- **... David Lebling und Marc Blank ein weiteres Adventure (»Enchanter«) zusammen programmierten? Lebling schrieb außerdem »Starcross«, »Suspect«, »Spellbreaker« und das brillante »Lurking Horror«; Mark Blanc schuf im Alleingang das Krimi-Adventure »Deadline« und den Spionage-Thriller »Border Zone«.**
- **... es die eine herrliche Parodie auf Zork gibt? »Pork« ist Freeware und über Compuserve erhältlich (go IBMNEW, Filename »pork15.zip«).**

ZORK

☐ 286 ☐ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ Roland ■ General MIDI ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Textadventure
Hersteller	Infocom
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; sehr viel
Bedienung	Mangelhaft
Anspruch	Fortgeschrittene und Profis
Grafik	–
Sound	–
Freies RAM:	min. 400 KByte
Festplattenplatz:	ca. 0,5 MByte

Besonderheiten: ist auf der Sammlung »The Lost Treasures of Infocom« enthalten. Als Zugabe bekommt man 17 weitere Adventures, ein Hintbook und Karten aller Abenteuer.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz)





PC PLAYER UNPLUGGED

Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt.

Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahms-weise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer seiner »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch durchaus ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.






TITEL	Heinrich Lenhardt	Boris Schneider	Jörg Langer	Florian Stangl
Cool Spot	4	4	3	4
D-Day	1	1	3	1
Der Clou	2	2	2	2
Empire Soccer	3	2	1	2
Grandest Fleet	2	1	4	1
Inherit the Earth	2	2	2	3
Overlord	1	3	1	2
Pizza Connection	2	3	3	3
Shanghai II Windows	3	4	2	4
Sternenschweif	2	2	4	3
Theatre of Death	1	1	2	1
World Cup USA	3	1	1	–
Betrayal At Krondor	4	4	5	3
Gettysburg	2	1	2	2
Leisure Suit Larry 6	3	3	2	4
Privateer	4	4	4	3

DIE 5 INTERESSESTUFEN IN DER TABELLE:

- 1 = Würde ich freiwillig nie anrühren.
- 2 = Kann man sich zur Not mal antun.
- 3 = Durchschnitt – weder heiß noch kalt.
- 4 = Interessiert mich ernsthaft.
- 5 = Genial! Genau meine Art von Spiel.
- – = Sorry, nicht gesehen. Kann ich nicht bewerten.

BAUEN, PLANEN UND EROBERN



Von allen Genres bietet das der Strategiespiele die vielfältigsten Ideen und unterschiedlichsten Spielabläufe. Einige der höchstbewerteten Programme geben sich hier ein Stelldichein.

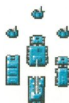
Keine andere Programmgattung verfügt über so unterschiedliche Vertreter wie die Strategiespiele: Man agiert als Befehlshaber einzelner Panzer oder Anführer einer ganzen Zivilisation, die Inhalte reichen vom Aufbau eines Eisenbahnkonzerns bis zum Emporstampfen von Vergnügungsparks.

Die Übersicht über das Genre fällt bei solch unterschiedlichen Szenarios verständlicherweise schwer. Schnell drängt sich deshalb die Idee auf, die Strategiesparte weiter zu unterteilen, beispielsweise in Taktik-, Echtzeit-, Aufbau- und Wirtschaftsspiele. Versucht man aber, ein solches System auf die vorhandenen Programme anzuwenden, wird man schnell mit einem Problem konfrontiert: Die allermeisten Strategiespiele konzentrieren sich nicht nur auf einen Aspekt wie z.B. Wirtschaft, sondern verwenden typische Bestandteile aus mehreren solcher »Untergenres«. Ist Syndicate nun ein Echtzeit- oder ein Taktikspiel? Sollte man Aufschwung Ost in die »Aufbauen«-Schublade stecken, oder aber zu den Wirtschaftssimulationen?

Aufgrund dieser Etikettierungsschwierigkeiten gehen wir in diesem Schwerpunkt einen anderen Weg. Anstatt die vorgestellten 16 Spiele fest einer bestimmten Untergruppe zuzuordnen, wird das Pferd von hinten aufgezäumt: Wir ordnen den einzelnen Spielen verschiedene Genres zu. Die jeweiligen Unterteilungen sind dabei: Taktik, Strategie, Echtzeit, Bauen und Wirtschaft. Für jedes Programm wird eine Kuchengrafik gezeigt, aus der zu ersehen ist, welche Bestandteile es in welchem Maße enthält. Es wird zum einen berücksichtigt, wie wichtig eine Kategorie für das Geschehen ist und zum anderen, wieviel Zeit Sie beim Spielen mit welchen Aufgaben verbringen werden.

Die prozentualen Angaben beziehen sich natürlich immer nur auf das jeweilige Programm: Eine Taktikeinstufung von 30 Prozent bei Spiel A und 40 Prozent bei Spiel B muß keinesfalls heißen, daß Spiel A weniger oder »schlechtere« Taktik bietet als Spiel B. Ein typisches Beispiel dafür wäre Civilization, das einen ausgeprägten und gut realisierten Taktikteil aufzuweisen hat. Da aber im Programm auch drei weitere Kategorien stark vertreten sind, wird das Taktikverhältnis »nur« mit 25 Prozent angegeben.

Um die Einstufungen durchschaubar zu machen, werden sie im folgenden näher definiert.



TAKTIK

Allgemein gesagt, bezeichnet »Taktik« begrenzte Aktionen zur Erreichung eines Teilziels. Bei militärischen Strategiespielen wie z.B. Perfect General ist damit das Ausnutzen von Bewegungsreichweiten, Waffenstärken, Geländeformen und Sichtlinien gemeint, um mit einer eigenen Kampfeinheit eine feindliche zu zerstören. Bei Master of Orion besteht die Taktik vor allem im manuellen Steuern von Flotten im Kampf um einen Planeten. Auch das zeitlich abgestimmte Freigeben von Strecken bei Railroad Tycoon und das Steuern der einzelnen Weltraumsoldaten in Space Hulk ist dieser Kategorie zuzuordnen.



STRATEGIE

Obwohl alle vorgestellten Programme Strategiespiele sind, wird der Aspekt »Strategie« hier getrennt aufgeführt. Im Gegensatz zur Taktik bezeichnet Strategie Planungen im größeren Maßstab: Gegen welchen Konkurrenten gehe ich als nächstes vor? Wo greife ich hauptsächlich mit meinen Truppen an? Welche Forschungen nehme ich in welcher Reihenfolge in Angriff, um daraus den größtmöglichen Vorteil zu ziehen? Das Einnehmen von Planeten und das

Auswählen einer lohnenden Eisenbahnstrecke gehören ebenso in den Bereich Strategie wie die Entscheidung, welche Kampfeinheiten eine eroberte Stadt produzieren soll. Die zur Städteplanung notwendige Strategie wird übrigens unter »Bauen« abgehandelt, da es sich dabei nicht direkt um einen »Plan« im eigentlichen Sinn des Wortes handelt.



ECHTZEIT

Viele Strategiespiele laufen rundenweise ab; wieviel Zeit Sie für jede Runde verwenden, ist dabei egal. Nicht wenige Programme warten stattdessen mit »Echtzeit« auf: Sie stehen beim Treffen von Entscheidungen unter mehr oder weniger großem Zeitdruck, da das Spielgeschehen ständig fortschreitet.

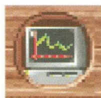
Bei der Realisierung des Echtzeitfaktors gibt es große Unterschiede: Während Ihre Truppen in Dune 2 begrenzt eigenständig agieren, müssen Sie bei Syndicate ständig auf die Cyborgs aufpassen. Bei Space Hulk wird's absolut kritisch: Hier haben Sie meist nur ein oder zwei Sekunden, um auf eine plötzliche Bedrohung zu reagieren – selbst die Pausenfunktion ist zeitlich begrenzt.

Eine Echtzeit-Prozentangabe bekommt ein Programm aber nur dann, wenn der Zeitdruck nicht umgangen werden kann: Bei Sim City 2000 z.B. können sämtliche Bauvorhaben auch im Pausenmodus geplant werden. Der Faktor Zeit wird nur benötigt, damit das Spielgeschehen weiterlaufen kann.

BAUEN



Zwar werden bei nahezu jedem Strategiespiel irgendwelche Sachen gekauft oder Kampfeinheiten aufgestellt. »Bauen« bezeichnet in diesem Schwerpunkt jedoch explizit die Errichtung permanenter Strukturen, z.B. Straßen, Verteidigungsanlagen oder Gebäude. Natürlich gehört zum Aufbauen auch die Überlegung, wie und wo dies geschieht. Ein Spiel wie Sim City 2000, bei dem es größtenteils um das Abstecken von Nutzungszonen und Errichten von Gebäuden geht, hat deshalb einen sehr hohen Wert beim Bauen auf Kosten des Strategiewerts – ohne daß deswegen weniger Überlegung und »Können« notwendig wäre, um erfolgreich zu sein.

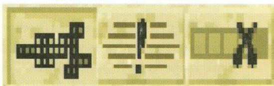


WIRTSCHAFT

Der Aspekt »Wirtschaft«, also An- und Verkauf, Produktion und Handel, ist nicht nur bei reinrassigen Wirtschaftssimulationen zu finden: Die geschickte Verwendung von Ressourcen zum Ausbau eines Planeten bei Master of Orion oder das Abwägen von Angebot und Nachfrage bei Railroad Tycoon zählt genauso dazu, wie das Einstellen von Fachpersonal mit erwirtschaftetem Kapital bei UFO. Programme wie Theme Park zeigen, daß der Begriff Wirtschaft keinesfalls mit langweiliger Zahlenschieberei gleichzusetzen ist.

SONSTIGE KRITERIEN

Zusätzlich zu den Kuchengrafiken finden Sie am Ende jedes Kurztests eine Tabelle, in der weitere spezifische Strategiespiel-Kriterien aufgeführt werden. Unter »Mitspieler« steht, ob das Programm nur für einen, oder aber für mehrere menschliche Mitspieler geeignet ist. Im zweiten Fall wird die Zahl durch eine in Klammern gesetzte Angabe ergänzt, die auf eine etwaige Nullmodem-Option hinweist oder den Mehrspielermodus bewertet. Letzterer ist beispielsweise bei Battle Isle 2 nicht gerade das Gelbe vom Ei: Entweder sieht jeder Mitspieler alle Aktionen der anderen, oder man schaut nur beim eigenen Zug auf den Bildschirm. Dann weiß man aber nicht, was während der gegnerischen Züge passiert, z.B. wenn eigene Einheiten angegriffen werden. Deshalb wird in einem solchen Fall in Klammern das Stichwort »Notlösung« angegeben.



Der Eintrag »Gegner-IQ« sagt aus, wie geschickt und gefährlich sich die vom Computer gespielten Konkurrenten verhalten. Die Einstufungen reichen von »schwach« über »mäßig« und »stark« bis hin zu »sehr stark«. Teilweise wird die Bewertung noch durch eine Klammer relativiert: »Stark (Material)« bedeutet, daß die vom Programm gesteuerten Gegner zwar nicht übermäßig klug vorgehen, aufgrund Ihrer Übermacht an Kampfeinheiten aber trotzdem schwer zu besiegen sind. »(Regeln)« sagt aus, daß die Computergegner bestimmte Regeln nicht zu beachten brauchen, oder Spezialregeln anwenden dürfen. In Civilization z.B. können die vom Programm gesteuerten Völker jederzeit Diplomatie betreiben, wenn sie einer Ihrer Einheiten begegnen; Sie hingegen müssen dazu einen Diplomaten in eine gegnerische Stadt bewegen. Ein Eintrag wie »mäßig bis stark« deutet auf einstellbare Schwierigkeitsstufen hin.

Unter »Szenarios« ist die Anzahl der vorgefertigten Karten oder Missionen zu finden. Bei vielen Strategiespielen gibt es zusätzlich oder stattdessen Zufallsszenarios; in diesem Fall steht hier »zufällige«. Oft läßt sich die Generierung manuell beeinflussen, z.B. durch Vorgabe der Kartengröße, oder des Anteils von Land- und Wasserflächen. Ist es möglich, die Spielkarte selbst zu entwerfen, so wird dies durch den Begriff »Editor« vermerkt. Die rechte Seite der Tabelle schließlich enthält neben den Bewertungen von Grafik, Sound und Spielspaß den Hersteller des Programms. (la)





BATTLE ISLE 2

Battle Isle 2 strotzt vor Details: Die Stärken und Schwächen von rund 50 Einheiten müssen verstanden und richtig eingesetzt werden, Terrain und Witterung spielen eine große Rolle. Neben der Reparatur alter und dem Bau neuer Einheiten muß auf Nachschubversorgung mit Treibstoff und Munition geachtet werden.

Vor allem exaktes Bewegen und Positionieren der Einheiten führt bei diesem Spiel zum Erfolg. Entscheidend ist auch die Einnahme von Städten, Fabriken, Werften und Flugplätzen: Nur hier werden Truppen gebaut bzw. trainiert sowie Material und Energie hergestellt. Die Effizienz einer Einheit hängt stark von ihrer Erfahrungsstufe ab, die sich durch Kämpfe und Training steigert.

Viele Spezialregeln erlauben es, die Schwierigkeit des Spiels zu beeinflussen: Soll auf Nachschub geachtet werden? Blockiert die eigene Einheit eine feindliche auch dann, wenn sie diese gar nicht bekämpfen kann? 20 Missionen müssen gegen den bösen Computerherrscher »Skynet Titan« und dessen Komplizen gewonnen werden.

Gegner-IQ:	**stark (Material)**	**Hersteller:**	**Blue Byte**
Szenarios:	**20**	**Grafik/Sound:**	**Gut/Gut**
Spielerzahl:	**8 (Notlösung)**	**Gesamtwertung:**	**84**





PERFEKT GENERAL

Panzer, Infanterie und Artillerie werden zunächst mit einer festgelegten Anzahl von Punkten »gekauft« und dann innerhalb bestimmter Aufstellungszonen plaziert. Jede Spielrunde ist in mehrere Phasen unterteilt, in denen sich Angreifer und Verteidiger abwechseln. Die Reichweite und Durchschlagskraft der Waffen ist ebenso wichtig wie die Ausnutzung von Terrain und Sichtlinien. Letztere werden durch Häuser, Wälder, Berge, Nebel und Dunkelheit beeinträchtigt. Artillerie-Einheiten können direkt Ziele anvisieren oder indirektes Sperrfeuer legen. Netterweise wird grundsätzlich die Trefferwahrscheinlichkeit angezeigt.

Einige Szenarios erlauben es, während des Spiels neue Kampfeinheiten aufzustellen. Bei zwei Spielern zieht abwechselnd einer »normal«, während der andere durch blitzschnellen Tastendruck auf vorbeifahrende Gegner feuern kann. In den Szenarios geht es um die Kontrolle strategischer Positionen wie Straßen und Städte. Wer dadurch am Ende mehr Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Gegner-IQ:	**stark**	**Hersteller:**	**QQP**
Szenarios:	**14**	**Grafik/Sound:**	**Ausreichend/Mangelhaft**
Spielerzahl:	**2 (auch Nullmodem)**	**Gesamtwertung:**	**74**





UFO

UFO betont vor allem zwei spielerische Aspekte. Da wäre zum einen der Aufbau von strategisch günstig plazierten UFO-Abfangbasen und das Ausrüsten von Soldaten mit immer besseren Waffen. Zum anderen gibt es detaillierte aber auch langwierige Taktiksequenzen, in denen Sie abgeschossene oder gelandete Aliens aufstöbern und gefangennehmen. Ihre Wissenschaftler machen sich ans Werk und erforschen per Autopsie Körperbau und Eigenschaften der fremden Rasse. Dieses Wissen wird natürlich zum Bau besserer Ausrüstung genutzt.

Das Kapital beziehen Sie von diversen Staaten der Erde, die aber schnell beleidigt reagieren, wenn Sie in Ihrem Schutzauftrag versagen. Sprich: Zu viele UFOs über Amerika resultieren in geringeren Beiträgen der amerikanischen Regierung zu Ihrer Abfangtätigkeit. Während Sie anfangs auf relativ harmlose »Standard-Außerirdische« treffen, haben Sie es im späteren Spielverlauf mit Krieger-Aliens zu tun. Gegen Spielende dürfen Sie dann ihrerseits zum Angriff blasen.

Gegner-IQ:	**mäßig**	**Hersteller:**	**Microprose**
Szenarios:	**1**	**Grafik/Sound:**	**Befriedigend/Befriedigend**
Spielerzahl:	**1**	**Gesamtwertung:**	**74**





DUNE 2

Die Adelshäuser Atreides, Harkonnen und Ordos streiten sich um den wertvollsten Planeten des Weltalls. Diese Machtgruppen unterscheiden sich nicht nur in ihrer Mentalität, sondern auch in der Bevorzugung bestimmter Truppentypen. Ein Szenario läuft immer nach Schema »F« ab: Zu Beginn bauen Sie eine Wüstenbasis auf und schicken Erntemaschinen in Wüstenregionen, die das kostbare »Gewürz« enthalten. Dieses wird in der Basis zu Credits umgewandelt, mit denen Sie wiederum neue Gebäude und Kampfeinheiten bauen. Allerdings versucht Ihr Gegner, die Erntemaschinen zu zerstören; auch die heimischen Sandwürmer können den Raubbau überhaupt nicht leiden. In der zweiten Spielphase wehren Sie den Angriff Ihrer Gegner ab und gehen danach selbst zur Attacke über.

Die Echtzeit von Dune 2 wirkt angenehm stimulierend, ohne in richtige Hektik auszuarten. Besonders schön sind die unterschiedlichen Fähigkeiten der drei beteiligten Adelshäuser und die geschickt eingebundene Sprachausgabe.

Gegner-IQ:	**mäßig (Material)**	**Hersteller:**	**Virgin/Westwood**
Szenarios:	**ca. 15**	**Grafik/Sound:**	**Befriedigend/Gut**
Spielerzahl:	**1**	**Gesamtwertung:**	**79**

EMPIRE DELUXE

In Empire werden Städte eingenommen, um dort neue Kampfeinheiten zu produzieren, die dann den Eroberungskrieg munter fortsetzen. Neben 2 Flugzeug- und 2 Landeinheiten gibt es diverse Schiffe, vom U-Boot bis zum Flugzeugträger. Der Seekrieg und die Luftaufklärung werden stark betont, Landkämpfe sind eher selten. Viele Spieloptionen sind einstellbar; so kann die Karte entweder bekannt sein, oder erst im Laufe des Spiels durch Truppenvorstöße »entdeckt« werden.

Empire Deluxe ist recht einsteigerfreundlich, zudem darf man unter diversen Bildschirmmodi und Zoomstufen wählen. Neben den mitgelieferten Szenarios kann man weitere Karten auswürfeln lassen oder selbst erstellen. Von den Szenarios sollte man nicht zuviel erwarten, da das Kampfsystem recht undetailliert ist. Infanterie und Flugzeuge werden z.B. durch einen einzigen Treffer vernichtet. Deshalb sieht die Anfangsaufstellung des »World War 2«-Szenarios zwar historisch aus, der Spielablauf hat aber nichts mit der Wirklichkeit zu tun.

Gegner-IQ:	schwach bis mittel	**Hersteller:**	New World Computing
Szenarios:	ca. 10 + zufällige, Editor	**Grafik/Sound:**	Ausreichend/Ausreichend
Spielerzahl:	6 (mit + ohne Netzwerk)	**Gesamtwertung:**	**79**

RAILROAD TYCOON DELUXE

In Railroad Tycoon ist es Ihr Ziel, im Laufe der Jahre aus einer kleinen Dorf-zu-Dorf-Strecke ein riesiges Eisenbahnnetz zu machen. Zunächst entscheidet man sich auf der jeweiligen Karte (z.B. westliche USA) für ein bestimmtes Gebiet. Nun suchen Sie nach dem Prinzip von Angebot und Nachfrage zwei Orte aus, die sich leicht mit einer Bahnstrecke verbinden lassen. Sie bauen die Geleise, errichten einen Bahnhof und schon rattert Ihr erster Zug über die zoombare Landkarte.

Neben dem Auskundschaften lohnender Verbindungen und deren Aufbau beschäftigt man sich hauptsächlich mit der Zusammenstellung der Züge und dem Optimieren der Fahrpläne. Die Computergesellschaften schlafen allerdings nicht; oftmals kommt es zum Konkurrenzkampf um die Monopolstellung in einer Stadt. Auch auf dem Aktienmarkt geht es heiß her. Sie wählen zwischen vier Schwierigkeitsgraden und entscheiden, ob die Städte realistische Warenbedürfnisse haben oder die Streckenfreigabe manuell erfolgt.

Gegner-IQ:	mäßig (Regeln)	**Hersteller:**	Microprose
Szenarios:	5	**Grafik/Sound:**	Befriedigend/Befriedigend
Spielerzahl:	1	**Gesamtwertung:**	**92**

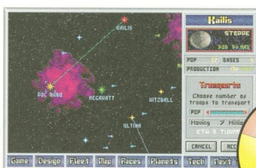



CIVILIZATION

Als omnipotenter Herrscher müssen Sie Ihr Volk durch sechs Jahrtausende führen. Sie beginnen mit einer Siedlereinheit und gründen die erste Stadt. Von da an forschen Sie, bauen Ihre Städte aus, schicken neue Siedler los, rekrutieren Kampfeinheiten und ziehen in den Krieg. Man kann aber auch versuchen, friedlich mit den Nachbarn auszukommen, oder sie »nur« zu bedrohen.

Die besondere Stärke von Civilization ist, daß die meisten Informationen direkt aus der sich verändernden Spielkarte zu ersehen sind: Einwohnerzahl, Nahrungsproduktion, Wirtschaftskraft, Handelseinkommen, Verschmutzung, Straßen- und Schienennetze, etc. Zu den Spielinhalten gehören nicht nur Entdeckungsreisen, Diplomatie, Handel und umfangreiche taktische Kriegsführung, sondern auch langfristige strategische Planung und der Bau von Weltwundern. Um zu gewinnen, muß man alle Gegner besiegen oder als erste Nation einen fremden Planeten besiedeln. Hierzu wird ein möglichst großes Raumschiff gebaut.

Gegner-IQ:	**schwach bis stark (Regeln)**	**Hersteller:**	**Microprose**
Szenarios:	**zufällige**	**Grafik/Sound:**	**Befriedigend/Ausreichend**
Spielerzahl:	**1**	**Gesamtwertung:**	**91**

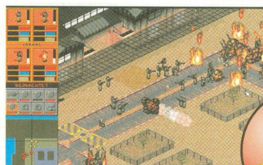



MASTER OF ORION

In Master of Orion steuern Sie die Geschicke eines von neun Völkern, die jeweils verschiedene Vor- und Nachteile haben. Ausgehend von Ihrem Heimatplaneten erkunden und besiedeln Sie umliegende Planeten, zu denen dann Kolonieschiffe geschickt werden. Über kurz oder lang machen Sie Bekanntschaft mit anderen Rassen, kommen diesen durch Handelsabkommen und Technologietausch näher, oder verfeinden sich wegen der Konkurrenz um Einflußgebiete mit diesen.

Wichtig ist neben dem Ausbau der Industrie vor allem die Forschung auf sechs Gebieten. Sie konstruieren Ihre Raumschiffe eigenhändig und hetzen sie im Kriegsfall auf den Gegner. In der Schlacht steuern Sie ihre Flotte in einer Taktiksequenz und setzen gezielt Raketen und Laser ein. Besonders gelungen ist die Diplomatie mit den Computervölkern, da diese tatsächlich auf eigene Handlungen (wie z.B. das Sammeln einer Flotte in Grenzgebiet) reagieren. Ziel des Spiels ist, durch Eroberungskriege und Verhandlungen zum Kaiser gewählt zu werden.

Gegner-IQ:	**schwach bis sehr stark**	**Hersteller:**	**Microprose**
Szenarios:	**zufällige**	**Grafik/Sound:**	**Befriedigend/Befriedigend**
Spielerzahl:	**1**	**Gesamtwertung:**	**78**

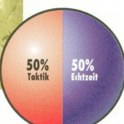



SYNDICATE

Die Kriege der Zukunft werden nicht länger zwischen Staaten mit Armeen, sondern zwischen Konzernen mit Spezialtrupps ausgefochten. In Syndicate rüsten Sie bis zu vier Cyborgs mit Körperausbauten und Spezialwaffen aus und schicken diese in verschiedene Missionen. Diese sind durch taktisch geschicktes Vorgehen und reaktionsschnelle Echtzeit-Ballerei zu gewinnen. Ihre Agenten werden durch die Injektion dreier Drogen manipuliert, so daß sie zu intelligenten Scharfschützen oder dumpfen Mordmaschinen werden. Die Aufgaben reichen vom Aufspüren eines Informanten bis zum Ausschalten feindlicher Cyborgs. Durch die Erfüllung eines Auftrags erobern Sie die entsprechende Region, die fortan fleißig Steuern zahlt. Ihr Kapital stecken Sie in die Forschung nach besseren Waffen.

Die unten aufgeführte Zahl von 8 Spielern gilt nur für die Erweiterung »American Revolution«, die schwieriger und bei der CD-Version von Syndicate schon integriert ist. Zusätzlich benötigen Sie ein »netbios«-kompatibles Netzwerk.

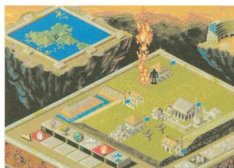
Gegner-IQ:	**stark (Überzahl)**	**Hersteller:**	**Bullfrog/Electr. Arts**
Szenarios:	**ca. 50**	**Grafik/Sound:**	**Gut/Befriedigend**
Spielerzahl:	**1 (max. 8 per Netzwerk)**	**Gesamtwertung:**	**89**

SPACE HULK

In dieser Brettspieladaption kommandieren Sie bis zu zehn Elitesoldaten, die in Alien-verseuchten Raumschiffen Aufträge erfüllen müssen: Aufklärungsvorstöße, Vernichtungsmissionen. Während eines Einsatzes wechseln Sie ständig zwischen zwei Ebenen hin- und her: Auf der 2D-Karte geben Sie Ihren Mannen Befehle, die dann schrittweise abgearbeitet werden. In der 3D-Darstellung hingegen steuern Sie jeweils einen Soldaten. Nur so können Sie nämlich Objekte aufnehmen, außerdem feuern direkt gesteuerte Weltraumhelden nun mal zielsicherer. Zur taktischen Planung gibt es eine Pausenfunktion, die allerdings zeitlich begrenzt ist. Neben einem Tutorial und verschiedenen Einzelmissionen spielen Sie eine umfangreiche Kampagne, in der Sie teilweise Einfluß auf die Bewaffnung Ihrer Leute haben. Kein anderes Strategiespiel führt zu einem stärkeren Adrenalinausstoß als Space Hulk – allerdings gibt es auch viele unfaire Situationen, die nur durch reines Glück zu bewältigen sind. Frust ist deshalb vorprogrammiert!

Gegner-IQ:	**gering**	**Hersteller:**	**Electronic Arts**
Szenarios:	**ca. 60**	**Grafik/Sound:**	**Gut/Gut**
Spielerzahl:	**1**	**Gesamtwertung:**	**76**





POPULOUS 2

In Populous 2 sind Sie zur Abwechslung als allmächtiger Gott unterwegs. Naja, richtig mächtig müssen Sie im Spielverlauf erst noch werden, zu Beginn beherrschen Sie nur einige göttliche Taschenspielertricks. Ziel in jedem Level ist es, sämtliche Gläubigen eines anderen Gottes von der Karte zu fegen. Dazu sollten Sie Ihre zunächst recht spärliche Anhängerzahl weiträumig ausbreiten, da umso mehr Manapunkte winken, je zahlreicher Ihre religiösen Verehrer sind. Also schaffen Sie ebenes Land für möglichst große Siedlungen und schicken überzählige Männchen in neue Gebiete. Die Manapunkte benötigen Sie für das Auslösen von Katastrophen, mit denen Sie das Volk Ihres Konkurrenten belästigen.

Zum Einheizen stehen zahlreiche Wunderwaffen wie Feuerstürme oder Pestilenz zur Verfügung, aber auch mordlüsterne Gestalten aus der griechischen Mythologie. Vorsicht: Der Gegner versucht natürlich seinerseits, Ihre Untertanen zu dezimieren. Vor allem der Zweispielermodus sorgt für Freude: Hektik pur!

Gegner-IQ:	**schwach bis sehr stark**	**Hersteller:**	**Electronic Arts**
Szenarios:	**1000 + zufällige, Editor**	**Grafik/Sound:**	**Gut/Ausreichend**
Spielerzahl:	**2 (per Nullmodem)**	**Gesamtwertung:**	**85**





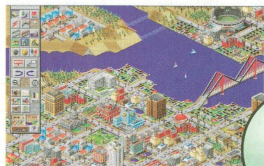
DIE SIEDLER

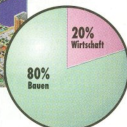
Sie wollten schon immer mal Ihr eigenes kleines Königreich haben? Kein Problem, setzen Sie Ihr Schloß in eine rohstoffreiche Landschaft, legen Sie einige Wege und beginnen Sie mit dem Aufbau Ihres Zwergstaates. Zum Bau von Hütten benötigen Sie Holz. Also stellen Sie neben einigen Bäumen eine Holzfällerhütte, aber auch eine Försterbehausung, damit das Wäldchen nicht völlig abgeholzt wird. Als nächstes wird ein Sägewerk benötigt, um aus den Holzstämmen handliche Bretter zu machen. Beim Plazieren der Gebäude sollten Sie nicht nur auf günstige Lage, sondern auch auf gute Verbindungen achten. Der Wegebau ist deshalb das Wichtigste im Spiel: Wird hier geschludert, stauen sich Vorräte, was zu Engpässen führt und die Produktion neuer Güter erlahmen läßt.

Die Siedler ist ein eher friedliches Spiel: Auch wenn Sie in jedem Level Ihre Gegner irgendwann mit Rittern bekämpfen werden, ist der Aufbau einer ineinander verzahnten Wirtschaft eine unabdingbare Vorbedingung.

Gegner-IQ:	**schwach bis stark**	**Hersteller:**	**Blue Byte**
Szenarios:	**30 + zufällig generierte**	**Grafik/Sound:**	**Gut/Befriedigend**
Spielerzahl:	**2**	**Gesamtwertung:**	**83**





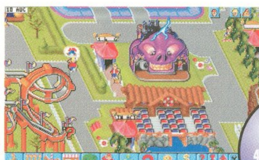


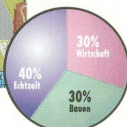
SIM CITY 2000

Beim ersten Grundstein beginnend bzw. als Retter in der Not in einem vorgefertigten Szenario, spielen Sie den Bürgermeister einer Stadt. Sie weisen Regionen für eine bestimmte Nutzungsart (z.B. Wohngebiete mit geringer Besiedlungsdichte) aus, sorgen für Wasser- und Stromversorgung, bauen Straßen- und Schienennetze auf, plazieren Feuerwachen, etc. Berater unterstützen Sie bei der Festlegung bestimmter Budgets und kommentieren die Auswirkung der allgemeinen Steuerrate, außerdem berichten mehrere Zeitungen über Wissenswertes und Probleme.

Der Detailreichtum von Sim City 2000 ist beeindruckend, über alles und jedes lassen sich Informationen abrufen. Obwohl es außer dem Aufbau einer funktionierenden Metropole kein eigentliches Spielziel gibt, macht das Planen und Bauen großen Spaß, zumal sich jederzeit Katastrophen (von der Überschwemmung bis zum Waldbrand) auslösen lassen. Sim City 2000 kaschiert geschickt, daß hinter der »lebendigen« Stadtfassade eigentlich nur diverse Statistikformeln ablaufen.

Gegner-IQ:	**– (nur Staffage)**	**Hersteller:**	**Maxis**
Szenarios:	**5 + zufällige, Editor**	**Grafik/Sound:**	**Gut/Befriedigend**
Spielerzahl:	**1**	**Gesamtwertung:**	**90**



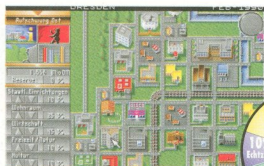


THEME PARK

Statt mit der Planung einer Stadt sind Sie hier mit dem Aufbau eines Vergnügungsparks beschäftigt. Dabei kann so ziemlich alles Vorstellbare manipuliert werden. Sie errichten nicht nur Attraktionen, verbinden diese mit Wegen und stellen unterschiedliches Personal ein, sondern legen auch die Eintrittspreise und sogar den Zucker- und Salzgehalt der verkauften Speisen fest. Zudem erfinden Sie mit der Zeit publikumswirksamere Attraktionen, welche die allgemeine Akzeptanz ihres Parks erhöhen, z.B. Geister- und Achterbahnen.

Mehrmals pro Sekunde wird die Stimmung jedes Parkbesuchers abgefragt: Ist er hungrig oder satt, unternehmungslustig oder erschöpft, begeistert oder gelangweilt? Daraus ergibt sich direkt das Verhalten der Besucher und somit der Erfolg oder Mißerfolg Ihres Parks. In verschiedenen Spielmodi versuchen Sie, schwarze Zahlen zu schreiben. Die einzigen »Gegner« sind andere Vergnügungsparks, deren Aktien im höchsten Level angekauft und wieder abgestoßen werden.

Gegner-IQ:	**– (andere Parks)**	**Hersteller:**	**Bullfrog**
Szenarios:	**40 Länder**	**Grafik/Sound:**	**Sehr gut/Gut**
Spielerzahl:	**1**	**Gesamtwertung:**	**88**





AUFSCHWUNG OST

Verwirklichen Sie den Aufbau der neuen Bundesländer per Mausklick: In Sim-City-Manier pflanzen Sie Baustellen für Großprojekte in die Gegend, sanieren verseuchte Gebiete und kümmern sich um die Stromversorgung durch verschiedene Kraftwerke. Von einer Karte Ostdeutschlands aus springen Sie an neuralgische Punkte und versuchen, langfristige strukturelle Verbesserungen mit den Wünschen der verschiedenen Kommunen zu kombinieren. So läßt man im Gebirge nach Erz schürfen und baut an anderer Stelle auf Volkswunsch eine Disco oder eine neue Autobahn. Unterstützt werden Sie von zahlreichen Statistiken, z.B. über Strom- und Wasserversorgung, Müllbeseitigung und Wohnungsnot.

Aufschwung Ost enthält viele Details, ist aber trotzdem kein Spiegelbild der Wirklichkeit: Sie müssen weder auf Fraktionen noch Gesetze achten, sondern treffen unbehelligt Ihre Entscheidungen. Nur das vorhandene Geld sowie Ihre Popularität stellen Grenzen dar: Steuererhöhungen sind nun mal recht unbeliebt...

Gegner-IQ:	**–**	**Hersteller:**	**Sunflowers**
Szenarios:	**7**	**Grafik/Sound:**	**Ausreichend/Ausreichend**
Spielerzahl:	**1**	**Gesamtwertung:**	**78**





MAD NEWS

Als fleißiger PC-Player-Leser werden Sie sicherlich Ihren neuen Job als Herausgeber eines Revolverblatts mit Bravour erledigen. Das Startkapital reicht zwar gerade mal aus, um einige redaktionelle Beiträge zusammenzukratzen und die Druckerei zu bezahlen. Doch schon bald vergrößern Anzeigen Ihren Geldvorrat, so daß Sie daran denken können, bessere Reporter einzustellen und Werbung für die eigene Boulevardzeitung zu schalten.

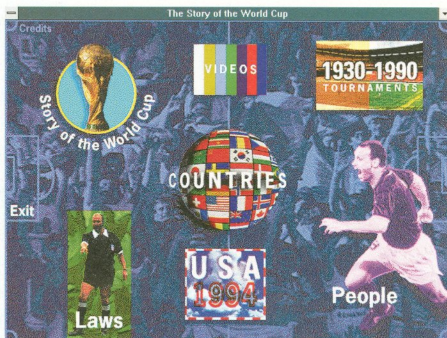
Das Zielpublikum gibt nach jeder Ausgabe seine Begeisterung kund: Neben schmierigen Stories müssen Sie auch den Bedarf an Wettervorhersagen, Kreuzworträtseln und Rezepten abdecken. Das Programm enthält etwa 900 fertige Nonsensmeldungen, mit denen Sie Ihre sechsseitige Zeitung füllen. Per Layoutfunktion werden komfortabel Anzeigen, Überschriften und Textspalten plaziert. Durch hohe Verkaufszahlen sammeln Sie kräftig Imagepunkte. Weiteres Spielziel: Vergraulen der Lebensgefährtin durch Maximierung des »Bea-Haßfaktors«.

Gegner-IQ:	**– (nur Staffage)**	**Hersteller:**	**Ikarion**
Szenarios:	**1**	**Grafik/Sound:**	**Gut/Befriedigend**
Spielerzahl:	**1**	**Gesamtwertung:**	**77**

DER BALL IST RUND

»Story of the World Cup: 1930-1994

Fußballspiele gibt's sehr viele – aber eine seriöse Weltmeisterschafts-Datenbank auf CD-ROM hat uns noch gefehlt. Mit kompletten Statistiken ab 1930 und etwa 45 Minuten digitalisierten Videoclips schießt sich dieses Programm in die Herzen der Fans.



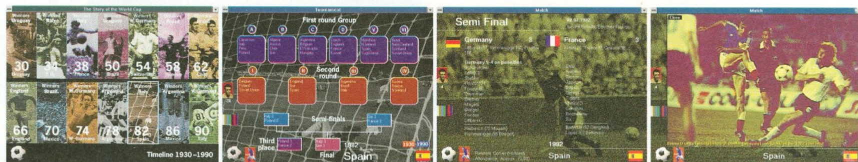
Das Hauptmenü zeigt die einzelnen Programmteile

Zweimal hatte es in der Verlängerung schon geklingelt: 3:1 führt Frankreich im Halbfinale gegen die Deutschen und sieht schon wie der sichere Finalpartner von Italien aus. Der Bundestrainer pokert hoch und wechselt den angeschlagenen Rummenigge ein. Der verletzte Stürmerstar erzielt prompt den Anschlußtreffer, Klaus Fischer gleicht wenige Minuten später – Elfmeterschießen!

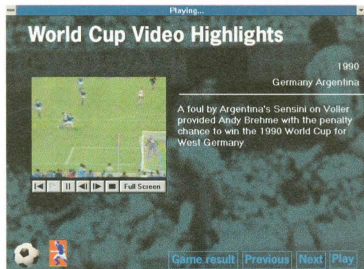
Littbarski verwandelte am 8. Juli 1982 den entscheidenden Elfer gegen Frankreichs Keeper Ettori. Ein typischer Fußballkrimi – wer damals am Fernseher mitfieberte, wird diesen Thriller nie vergessen. Bei Fußball-Weltmeisterschaften gibt es viel Vorrundengegurke, aber Highlights und Spielerpersönlichkeiten gleichen so manches 0:0-Geschiebe wieder aus. Roger Milla versetzt Kolumbiens Kamikaze-Keeper Higuita, Maradonas »Handball-Treffer« gegen England, das umstrittene Wembley-Tor von 1966 – und, und, und. Wäre es nicht toll, wenn man direkten Zugriff auf die aufregendsten Szenen der WM-Geschichte hätte? Erst lustvoll in Statistiken wühlen und sich dann Bilder und Videos per Mausklick anzusehen?

»Story of the World Cup 1930 – 1994« nennt sich das Pflicht-CD-ROM für Fußball-Fans, mit dem sich viele wohlige Stunden durch Blättern und Gucken füllen lassen. Diese »World Cup Soccer Encyclopedia« bietet zu wirklich jedem WM-Endrundenspiel seit 1930 eine Matchstatistik mit Mannschaftsaufstellungen, Torschützen, Spielort, Schiedsrichter und Zuschauerzahl. Lediglich die Angabe »1994« ist mit Vorsicht zu genießen: Das Programm wurde während der WM-Endrunde in den USA veröffentlicht und enthält deshalb nicht die Daten der Spiele vom jüngsten Turnier.

Sie können ein bestimmtes WM-Turnier direkt anspringen und sich die gewünschten Spielstatistiken ansehen. Gibt es Bilder oder Videos dazu, tauchen am Bildrand die entsprechenden Icons auf. Die Videoclips lassen sich auch in einem speziellen Untermenü Stück für Stück begutachten. Insgesamt packte der Hersteller etwa 500 Standbilder und 45 Minuten mit ordentlichen Ausschnitten zusammen. Die Video-Qualität bewegt sich auf durchschnittlichem Windows-Niveau; die Wiedergabe erfolgt wahlweise in einem Fenster oder vergrößert (was die Sache dann arg grob und pixelig macht). Weitere Menüpunkte: Die Spielerdatenbank enthält recht ausführliche Biographien; deutsche Ballkünstler wie Sepp Maier oder Lothar Matthäus sind natürlich auch vertreten. Im Nationen-Menü läßt sich gezielt die WM-Geschichte der einzelnen Länder analysieren: Wann



Klick für Klick arbeitet man sich von der WM-Übersicht bis zu Bildern und Videos von einem bestimmten Spiel durch



Die Videos rieseln ein wenig, erfüllen aber ihren Zweck

hatte sich Südkorea gleich wieder zum ersten Mal für eine WM qualifiziert? Das Programm weiß die Antwort auch auf solch drängende Fragen und erklärt sogar die Regeln. Sachliche englische Texte vermitteln elementares Basiswissen inklusive Abseits.

Leider wollten sich die Programmierer nicht die Arbeit antun, auch noch die Ergebnisse der Qualifikations-Gruppen aus den einzelnen Erdteilen einzugeben. Was vermissen wir noch? Pressestimmen zu wichtigen Spielen (so ab dem Viertelfinale) wären ein tolles Feature gewesen. Und 100 Prozent fehlerfrei ist die Datenbank nicht. Grobe Schnitzer sind uns nicht aufgefallen, aber in so mancher Vorrundentabelle erspäht man Bugs bei einigen Punkteberechnungen. Es gibt auch keine Editier-Funktion, um solche Details auszubessern. Lediglich die Paarungen der WM-Endrunde 1994 ab dem Achtelfinale dürfen Sie von Hand eingeben; gespeichert wird auf Festplatte. Hoffen wir, daß der Hersteller seinen registrierten Kunden bald eine günstige Update-CD anbietet, in der auch die Statistiken, Bilder und Videos zur WM in den USA enthalten sind.

Dem Gemotze im Detail zum trotz bin ich von diesem CD-ROM sehr angetan. Die Statistiken sind schön stöberfreundlich angelegt; schon das Begutachten manchen Zahlenmaterials weckt wohlige nostalgische Wallungen. Die Videoclips sind gut ausgesucht und zeigen die spektakulärsten Szenen der einzelnen Weltmeisterschaften, fachmännisch unterlegt von einem (englischen) Kommentar. Liebhaberwert haben auch die sauber digitalisierten Bilder: Super VGA sei Dank kommen selbst die alten Schwarzweißbilder aus den 30er Jahren ordentlich rüber. Hier fällt die Entscheidung eindeutiger aus als bei so manchem Elfmeter: Englischkundige Fans von Fußball-Weltmeisterschaften werden an diesem CD-ROM ihren Spaß haben. **(hl)**

STORY OF THE WORLD CUP

HERSTELLER: Attica
PREIS: ca. 100 Mark
BENÖTIGT: 386er mit 4 MByte RAM, CD-ROM, Super VGA und Windows 3.1.
ANLEITUNG: Englisch; Bildschirmtexte: Englisch.

Gesamtwertung: Gut



»BAP Pik Sibbe«

VERDAMMT LANG HER





Wer braucht BAP? Und wer braucht BAP gar auf CD-ROM? Nun, Wolfgang Niedeckens Prosa gewinnt im AVI-Videoclip eine ganz neue Tiefe, es gibt sechs Audio-Tracks und dann war da noch dieses Kartenspiel...

Bügelt die Karohemden auf, erinnert Euch an die Demo gegen den Nachrüstungsbeschluß und laßt die Erinnerungen wabern. Ahh, damals, die 80er Jahre: Eine Band mit dem schönen Namen BAP schrammt biedere Rocksongs runter. Durch den Possierlichkeits-Bonus gesegnet, für den das Absingen der Texte in Kölner Mundart sorgte, beherrschte BAP zwei, drei Alben lang die Gipfel der deutschen Album-Charts.

Das ist nicht nur verdammt lang her; mittlerweile hat sich die Popularität der Kölner Rocker auch ein wenig ausgedünnt. Die Band gibt es wahrscheinlich nur deshalb noch (bzw. wieder), weil einst das Solo-Projekt von Frontmann Wolfgang Niedecken ein allenfalls mitleiderregendes Echo fand. Vor etwa einem Jahr veröffentlichten BAP schließlich ihr bis dato letztes Studioalbum »Pik Sibbe«, das nicht ganz an den Nr.-1-Glanz der 80er Jahre anschloß, aber den Musikanten die Miete sichern dürfte.

Hier könnte man den Ausflug in die schöngeistigen Sphären beenden, wenn da nicht die neue »CD-Twice«-Veröffentlichung von Pik Sibbe wäre. Unter diesem Begriff versteht Plattenfirma EMI die Kombination aus Audio-Tracks und Daten-BAP: Unter Windows entfalten sich fünf Videoclips, ein Trivia-Quiz, das BAP-Bilderbuch, Text-Statements und Mini-Biographien der Band-Mitglieder.

Die Videos bieten eine Mischung aus Promo-Clip und Betroffenheits-Prosa, sensibel vorgetragen von Wolfgang Niedecken. BAP auf Reisen, BAP im Studio, BAP auf Tour und durchweg in einer Bildqualität, die selbst nach den Maßstäben des briefmarkigen Video for Windows nicht berühmt ist. Beim Trivia-Spiel sammeln Sie durch das Beantworten von Fragen zur Band-



Die Windows-Videoclips auf einen Blick. Bei der Darstellung haben Sie die Wahl zwischen zwei Größen.

BAP – PIK SIBBE

HERSTELLER:
EMI Electrola

PREIS:
ca. 50 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
386er mit Festplatte, Super VGA, Windows 3.1, 4 MByte RAM und Maus.

PRAKTISCHER NUTZEN:
Echt starkes Allgemeinwissen wird im BAP-Trivia-Quiz verabreicht.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Grottiger als Grönemeyer.

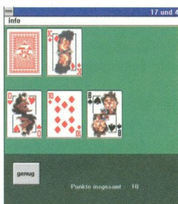
MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Übernahme des Kölschen Dialekts und daraus resultierende soziale Isolation

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Über musikalischen Geschmack läßt sich streiten, über die Dürftigkeit der Programmteile nicht.

geschichte Punkte, die dann beim 17+4-Kartenspiel als Einsatz dienen. Dieser Einfall entpuppt sich auch schon als der einsame Design-Geniestreich dieses CD-ROMs, denn das Glücksspiel gegen den Computer weist außer Spielkarten im BAP-Design keine Besonderheiten auf.

Um am Text-Teil Freude zu haben, muß man BAP-Sänger Wolfgang Niedecken schon mit religiöser Inbrunst verehren. Klicken Sie auf ein Thema wie »Produktion« oder einen bestimmten Songtitel, um das passende Statement des großen Meisters zu lesen: Nackter Text, ohne Bild und ohne Ton – hier stirbt wenigstens niemand vor Aufregung. In der Bildergalerie gibt's etwa zwei Dutzend digitalisierte Fotografien zu bewundern; einmal angeguckt und weg damit. Die Biographien der BAP-Musiker beschränken sich auf wenige dürre Zeilen pro Person.

Die musikalische Qualität der Audio-Tracks zu beurteilen, überfordert vielleicht die kulturelle Kompetenz unserer bescheidenen Computer-Redaktion. Es überwiegt jedenfalls jammerlappiges Balladentum, das Niedeckens Gesangskünsten nicht unbedingt schmeichelt. Der richtige Soundtrack für die Fernfahrerkneipe, wenn morgens um 4 die Bierpfützen vom Tresen gewischt werden. Gehen BAP doch mal dezent rockig zur Sache, klingen sie nach einer Altersheim-Version der Rolling Stones – doch so leidenschaftslos würde Keith Richards nicht mal in nüchternem Zustand in die Saiten greifen.



Boah, 17+4 gegen den Computer...

Und jetzt die große Preisfrage an EMI Electrola: Wie soll die Zielgruppe für das Ding aussehen? Der typische BAP-Fan hat Pik Sibbe ohnehin schon in Form der 100-Prozent-Audioversion im CD-Rack stehen. Die ziemlich windigen, informationsarmen Programmhäppchen dürften auch Verehrer dieser Gruppe enttäuschen. Den verwöhnten CD-ROMler vom Dienst ohne BAP-Passion schlagt ihr damit garantiert in die Flucht. Bilder und Videos sieht man sich bestenfalls einmal an, falls man angesichts der durchwachsenen Bildqualität überhaupt bis zum bitteren Ende durchhält. Nur gut, daß es die schöne Rubrik »Bizarre Anwendungen« gibt, um solche Programme würdig abzufeiern. **(hl)**

Shareware und Public Domain

VERSPIELTE SHAREWARE

Bitte einsteigen! Die diesmaligen Testfahrten stellen das Jump'n Run »Xargon«, den Empire-Clone »Medieval War« und die futuristische Raserei »Skyroads« vor.

● Xargon

»Xargon« gehört zur Oberklasse der Shareware-Spiele: annehmbare, wenn auch nicht sensationelle Grafik, viele Soundeffekte und nettes Hintergrundgedudel. Ziel des Spiels ist es, als tapferer Archäologe in einer bizarren Welt zu überleben. Wenn es da nur nicht diese Riesenbienen und anderes eklige Getier gäbe...

Mehrere (positive) Details wurden bei erstklassigen Vertretern des Genres abgeschaut. So gibt es eine Karte der Spielwelt, auf der Ihr Held von Level zu Level läuft. Juwelen, mit denen Sie jederzeit einige Extras kaufen können, liegen massenhaft in den einzelnen Stufen herum. Neben Widersachern aller Art gibt es Fallen, Sprungfelder und Türen, deren Schlüssel man erst finden muß.

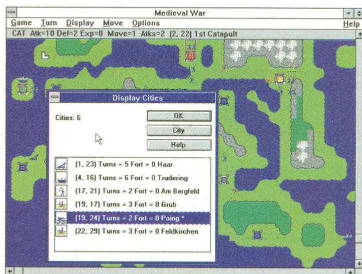
Während des Spiels erhalten Sie immer wieder Hinweise durch herumliegende Tagebücher, welche die Story fortführen. Die Grafik scrollt relativ weich in alle Richtungen, Ihre Spielfigur kann sich ducken, springen und schießen. Die Schüsse lassen sich während des Flugs nach oben und unten ablenken; parallel dazu können Sie während eines Sprunges die Richtung Ihres Helden verändern.

Das Spiel ist ziemlich fair gehalten: Bei Verlust Ihrer 5 Gesundheitspunkte müssen Sie zwar den momentanen Level wieder von vorne beginnen, haben aber unbegrenzt viele Leben. Außerdem lassen sich von der Karte aus Spielstände speichern. Wem Xargon trotz allem zu schwierig ist, kann in den sogenannten »Großmutter-Modus« umschalten, der das Spiel merklich verlangsamt.

Wie üblich bekommen Sie für Ihre Registrierungsgebühr (30 US-Dollar) die beiden anderen Teile der Trilogie, die mit neuen Grafiken, Gegnern und Extrawaffen aufwarten.



Sprung ins Ungewisse bei Xargon



Die Poinger Truppen stehen kurz vor der Eroberung einer Stadt

● Medieval War

Jedem dürfte wohl »Empire Deluxe« ein Begriff sein. In »Medieval War« wird die übliche Handlung vom Entdecken und Erobern feindlicher Städte um einige Jahrhunderte zurückversetzt: Flugzeuge werden Sie vergeblich suchen, dafür stehen wesentlich mehr Infanterie-Einheiten zur Verfügung.

Zu Beginn stellt man sich ein Szenario zusammen. Sie können die Größe der Karte bestimmen und sie dann vom Computer auswürfeln lassen oder per »Edit«-Funktion selbst ans Werk gehen. Die Anzahl der Mitspieler, etwaige spezifische Vorteile und bestimmte Regeln lassen sich ebenso einstellen wie die Fähigkeiten und »Bauzeiten« der insgesamt 15 verschiedenen Einheiten. Diese reichen von der Stadtwache über leichte und schwere Infanterie, Kavallerie, Schützen sowie Belagerungsgeräten bis hin zum schweren Kriegsschiff.

Nach Spielbeginn sehen Sie - sofern die »Hide Map«-Option aktiviert ist - außer Ihrer Stadt nur das direkte Umland. Wenn die erste Einheit dann gebaut ist, ziehen Sie damit munter ins Schwarze, um eine hoffentlich noch unbesetzte neutrale Stadt zu finden. Deren Einnahme erlaubt Ihnen das Produzieren einer zusätzlichen Einheit, etc.

Die Grafik von Medieval War ist äußerst krümelig, dafür hat das Programm, vor allem mit mehreren Personen, einiges an Spielwitz zu bieten. Die einzelnen Einheiten sind abwechslungsreich (und beliebig modifizierbar). Hinzu kommen nette Details wie z.B. Angriffsboni, wenn man einen gegnerischen Trupp umzingelt. Auch Terrain und Erfahrung der Einheiten haben Einfluß auf den Ausgang eines Kampfes. Im Gegensatz zum Vorbild Empire ist sogar rudimentäre Diplomatie mit den Gegnern möglich (Nichtangriffspakt, Allianz).

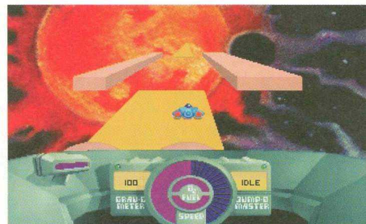
Leider ist es vor allem aufgrund der ungeschickten Farbwahl schwer, die winzigen Einheiten auseinanderzuhalten. Zudem kann man nicht verfolgen, wie die Gegner ziehen, auch wenn dies im sichtbaren Bereich geschieht: Plötzlich fehlen zu Beginn einer Runde einige Leutchen - aha, das wird wohl der böse Feind von nebenan gewesen sein! Trotzdem ist Medieval Wars eine nette Empire-Variante und dürfte vor allem bei mehreren menschlichen Mitspielern Spaß machen. In der Shareware-Version fehlen einige Funktionen und vorgefertigte Szenarios der Vollversion (30 US-Dollar).

● Skyroads

Warum lange nach einer Hintergrundgeschichte suchen, wenn es keine braucht: Bei »Skyroads« düsen Sie mit Ihrem Flitzer auf galaktischen Straßen umher und versuchen jeweils, bis zum Ende der Strecke zu gelangen. Um dies zu schaffen, dürfen Sie nicht gegen Hindernisse knallen oder in Abgründe stürzen. Außerdem rutscht es sich bei hoher Beschleunigung recht leicht vom äußeren Fahrbahnrand nach unten...

Sie lenken Ihre galaktische Seifenkiste nach rechts und links, beschleunigen, bremsen und machen von der serienmäßig eingebauten Sprungoption Gebrauch. Was das Bildschirmfoto kaum wiedergeben kann, ist der beachtliche 3D-Effekt, wenn man mit hoher Geschwindigkeit auf Löcher, Tunnel und Wände zurast. Der Witz an der Sache ist, daß Sie bei langsamer Fahrweise Ihr Vehikel zwar problemlos steuern können, die Sprünge dann aber meist zu niedrig bzw. kurz geraten, um über Hindernisse oder Abgründe hinwegzukommen.

Das Programm besteht aus zehn Levels mit verschiedenen Hintergrundgrafiken, die jeweils in drei Straßen unterteilt sind. Dabei wechselt nicht nur die Schwierigkeit der Streckenführung von Straße zu Straße, sondern auch die Gravitation: Können Sie in einem Level aus dem Stand riesige Sprünge machen, brauchen Sie im nächsten die maximale Geschwindigkeit, um überhaupt vom Boden wegzukommen. In der Shareware-Version sind nur die ersten beiden Level mit insgesamt sechs Straßen spielbar. Die Registrierung kostet Sie 49 DM. **(la)**



Frohgemut rasen wir auf einen Abgrund zu

STARkiller

FOLGE 60

DURCH EINEN EDV-FEHLER WURDE DR. BOBOS VERMÖGEN IN EINEN GIGANTISCHEN KLUMPEN FETT INVESTIERT.

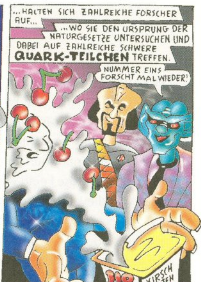
ZUSAMMEN MIT DEM GESTRAUCHELTEN BÖSEWICHT STARKILLER MACHT ER AUS DER NOT EINE TUGEND UND ERÖFFNET...

»DAS RESTAURANT AM ANFANG DES UNIVERSUMS«

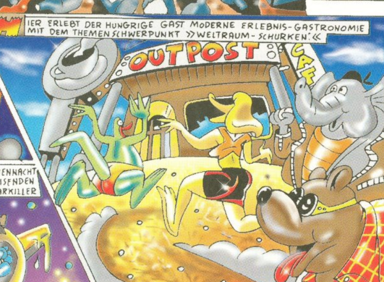
ZEICHNUNGEN: ROY BOY
TEXTE: HANK LENNER & BOB SNYDER













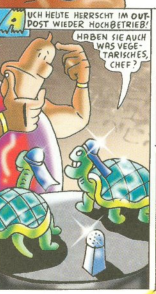








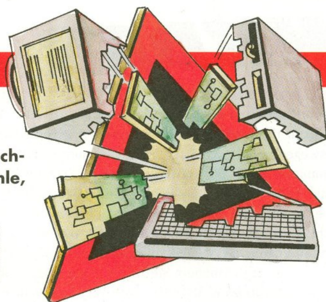






Keine Panik!

DOS hat jeder, doch kaum einer kennt jene versteckten Perlen auf der Festplatte, die auch Spielern das Leben leichter machen. Unsere Tauchfahrt in die Tiefen von MS-DOS zeigt zehn Befehle, die Sie kennen sollten.



DIE ZEHN GEBOTE

Was macht einen PC eigentlich zu einem PC? Neben dem Intel-kompatiblen Prozessor und gewissen Grafikstandards ist es hauptsächlich das Betriebssystem, welches die PC-Programme erst zum Laufen bringt. Ohne MS-DOS oder einen Clone (Novell DOS) ist kaum eine Software zur Mitarbeit zu bewegen. Doch DOS ist mehr als nur der Knecht im Hintergrund: Zahlreiche Befehle von MS-DOS können die alltägliche Arbeit mit dem PC bequemer machen – wenn man sie kennt.

Unser kleiner Ausflug in die Welt der MS-DOS-Befehle zeigt Ihnen zehn Kommandos von denen Sie sicher das eine oder andere noch nie gesehen haben. Wichtig: Alle unsere Beschreibungen beziehen sich auf MS-DOS Version 6.2. Ältere MS-DOS-Versionen oder MS-DOS-Clones können abweichen. Dann sollten Sie das Handbuch Ihres DOS zu Rate ziehen.

ATTRIB

Schreib' mal wieder

Für jede Datei verwaltet MS-DOS vier sogenannte »Attribute«. Diese Eigenschaften einer Datei werden zusammen mit dem Dateinnamen gespeichert. Die Attribute werden mit den Buchstaben R, A, S und H abgekürzt. Jede dieser Eigenschaften kann ein- oder ausgeschaltet sein.

Das R-Attribut steht für »Read Only«, übersetzt, nur Lesen – kein Schreiben. Wenn Sie bei einer Datei das R einschalten, kann sie nicht mehr gelöscht oder geändert werden. So können Sie Files vor Kollegen, Kindern oder sich selbst schützen. Manchmal erhalten Sie aber auch unfreiwillig Dateien mit dem R-Attribut. Auf einer CD-ROM können die Dateien beispielsweise schon aus Hardware-technischen Gründen nicht geändert werden. Damit MS-DOS dies sofort erfährt, hat jede Datei auf einer CD automatisch das R-Attribut. Wird sie nun auf Festplatte kopiert, bleibt das R eingeschaltet; auch auf der Festplatte ist die Datei nicht beschreibbar. Um den Schreibschutz aufzuheben, müssen Sie das DOS-Kommando **ATTRIB -R dateiname** eingeben. Umgekehrt können Sie eine Datei schreibschützen, indem Sie **ATTRIB +R dateiname** eintippen.

Mit den S- und H-Attributen verstecken Sie Dateien vor dem DIR-Befehl. H steht für Hidden: Solche Dateien tauchen beim DIR-Befehl nicht auf, sind aber ansonsten ganz normal. S-Dateien verhalten sich ähnlich; dieses Attribut ist aber normalerweise nur für wichtige System-Dateien reserviert.

Die Eigenschaft A steht für »Archive« und wird von manchen Backup-Programmen genutzt. Wird eine Datei neu angelegt, schaltet DOS das A-Attribut ein. Das bedeutet: Diese Datei ist neu und sollte beim nächsten Backup gesichert werden. Das Backup-Programm löscht dann das A-Attribut; bei den nächsten Backups wird die Datei übersprungen. Sobald Sie aber eine Änderung vornehmen, wird das A von MS-DOS wieder eingeschaltet. Unser Tip: Kümmern Sie sich nicht um das Archiv-Attribut und lassen Sie es einfach, wie es ist.

Um alle Dateien in einem Directory zu verstecken, verwenden Sie **ATTRIB +H \directoryname*.*** . Um sich die Attributwerte einfach nur anzeigen zu lassen, (und somit auch versteckte Dateien zu finden) genügt ein **ATTRIB *.***

DELTREE

Radikales Löschen

Das Spiel »Scharfi Commander« hat es sich im Directory C:\GAMES\SCHARFI gemütlich gemacht, aber Sie brauchen den Platz für eine andere Software und wollen das Spiel löschen. Da die Programmierer etwas faul waren, besteht es aus hunderten kleiner Dateien und verteilt sich auf vier weitere Sub-Directories. Außerdem wurde es von einer CD-ROM installiert und kann nicht gelöscht werden, weil das R-Attribut an vielen Dateien klebt. Bevor Sie jetzt umständlich mit ATTRIB-, DEL- und RD-Befehlen hantieren, gibt es einen kleinen mächtigen Helfer namens DELTREE. Nachdem Sie **DELTREE C:\GAMES\SCHARFI** eingegeben und die Sicherheits-Frage mit Ja beantwortet haben, wird das komplette Scharfi-Directory radikal gelöscht. Alle Unterverzeichnisse, Dateien und Anhänge werden für immer von der Festplatte entfernt. Dementsprechend sollte man Vorsicht walten lassen: **DELTREE C:** löscht z.B. die komplette Platte C: ohne Wenn und Aber.

CHKDSK

Der kleine Hausarzt

Wenn Programme abstürzen ist es möglich, daß die Dateistruktur der Festplatte in Mitleidenschaft gezogen wird. Deswegen sollten Sie nach jedem Absturz einmal das Kommando **CHKDSK laufwerk:** eingeben. Damit wird die Platte zwar nicht auf Lesefehler geprüft, aber die logische Struktur der Dateien wird auf Plausibilität untersucht. Einen wesentlich genaueren Check erhalten Sie mit dem Programm **SCANDISK** welches neueren DOS-Versionen beiliegt. Machen Sie es sich zur Angewohnheit, CHKDSK oder SCANDISK einmal die Woche laufen zu lassen – auch wenn Ihr PC wundersamerweise nicht abgestürzt ist.

DOSKEY

Ersparen Sie sich Anschläge

Eines der praktischsten Utilities für Viel-DOSer ist DOSKEY. Dieses Programm erweitert zum einen die Tastatur-Funktionen von MS-DOS. Mit der Cursor-oben-Taste holen Sie die zuletzt getippten Befehle auf den Bildschirm zurück; mit den anderen Cursor-Tasten lassen sie sich editieren. Wenn Sie also beispielsweise **PKUNZIP DISK1.ZIP a: -$ -d** eingegeben haben, um eine ZIP-Datei auf eine Diskette zu entpacken, müssen Sie für die zweite Diskette nicht den ganzen Wust noch einmal eintippen. Einmal Cursor-oben, ein paar Cursor-rechts und das Austauschen der 1 in eine 2 genügen.

Außerdem können Sie DOSKEY nutzen, um Ihr System vor Kindern und unbedarften Benutzern zu schützen. Die eingebaute Makro-Funktion läßt sich zum Umdefinieren der DOS-Kommandos einsetzen. Tippen Sie **DOSKEY DEL=ECHO DAS GEHT NICHT!** und alle DEL-Befehle werden abgefangen. Wenn Sie diese Zeile an das Ende Ihrer Autoexec-Datei setzen, ist Ihr System DEL-sicher. Genauso fangen Sie DELTREE, FORMAT und andere gefährliche Kommandos ab. Aber was tun Sie, wenn Sie selbst etwas löschen müssen? Bevor Sie den Befehl tipppen, drücken Sie einmal die Leertaste, statt »DEL« geben Sie also »(Leertaste)DEL« ein – schon haben Sie das echte DEL-Kommando wieder.

MORE

Immer mehr, immer mehr...

Das Spiel »Poing Quest« hat eine dicke Readme-Datei mit wichtigen Tips, aber ein »TYPE README.TXT« läßt die Datei nur flink über den Schirm huschen, so daß Sie nur die letzte Seite sehen, den ganzen Anfang aber verpassen. Kein Problem für das DOS-Kommando MORE. Tippen Sie einfach **MORE < README.TXT**. Das »<« ist das Kleiner-als-Zeichen, welches auf Ihrer Tastatur links neben dem Y liegen sollte. Jetzt wird der Text Seite für Seite angezeigt; ist der Bildschirm voll, wartet MORE auf einen Tastendruck von Ihnen.

FDISK

Plattenputzer ohne Gnade

So mancher Bootsektor-Virus hat schon viele PCs zum Abstürzen gebracht. Der einfachste Virusschutz von allen ist schon in MS-DOS serienmäßig integriert. Mit dem Kommando **FDISK /MBR** legt MS-DOS einen neuen Bootsektor an, der garantiert virenfrei ist. Nach dem Kommando muß SOFORT der PC neu gebootet werden (am besten mit dem Reset-Knopf am PC und nicht per ALT-CTRL-DEL). Sollte sich ein böser Bootsektor-Virus verborgen haben, ist er jetzt mit hoher Wahrscheinlichkeit weg. Diese Methode funktioniert natürlich nicht bei Viren, die Dateien infizieren – in diesem Fall kommen Sie um ein Anti-Virus-Programm nicht herum.

Ansonsten sollten Sie sich aber vor dem Aufruf von FDISK hüten. Dieses Programm ist eigentlich zum Formatieren brandneuer Festplatten gedacht und wird bei Fehlbenutzung Ihre Harddisk unwiederbringlich löschen. Sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt!

FOR

Wiederholungen leichtgemacht

Eines der am besten gehütetsten DOS-Geheimnisse ist der FOR-Befehl. Nehmen wir an, sie haben ein Directory voll mit 300 FLI-Animationsdateien, beispielsweise auf einer CD-ROM. Außerdem haben Sie ein Utility namens FLIPLAY, welches aber immer nur eine FLI-Datei abspielen kann. Um sich alle Dateien einmal anzusehen müßten Sie langwierig 300 DOS-Kommandos abtippen. Das macht nicht den geringsten Spaß und wäre eigentlich doch eine Aufgabe für den PC.

Einfacher geht es mit folgendem Kommando: **FOR %A IN (*.FLI) DO FLIPLAY %A**. Dieses Kommando befiehlt DOS, alles, was hinter dem Wort »DO« steht, für jede Datei einzeln auszuführen. In den Klammern steht, welche Dateien betroffen sein sollen. Andere brauchbare FOR-Kommandos: **FOR %A IN (C:*.txt C:*.doc) DO MORE < %A** – dies zeigt seitenweise alle TXT- und DOC-Dateien in Ihrem Hauptdirectory an.

FOR %A IN (*.*) DO DEL %A wäre eine kompliziertere Methode um einfach nur »DEL *.*« auszudrücken. Aber während DEL die Bezeichnung »*.*« versteht (sogenannte Wildcards), ist das bei Programmen wie FLIPLAY oder TYPE nicht der Fall. »TYPE *.*« führt zu einer Fehlermeldung –

RAN AN DIE PREISE!

2 Spiele nach Wahl für DM 69,– (aus Nr. 1-12)

Nur solange der Vorrat reicht!

TOP SHOP



Die Bestell-Hotline: 08121/769-102 oder fix faxen: 08121/769-103

1 Adventure Pack



Das neue Spitzen-Spiele-Paket ist da: Railroad Tycoon + Chuck Yeager's AFT 2.0 + Contraption Zack + D/Generation + Red Storm Rising für zusammen schlappe **DM 49,–** (3,5") 000512

2 Gateway II Homeworld



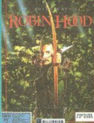
Adventure: Sie starten zu einer Expedition und retten die Erde vor den mörderischen Assasins. (3,5") **DM 49,–** 000222

3 Yo! Joe!



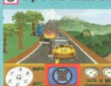
Action: Die Graffity-Sprüher Joe und Nat im Kampf gegen Schurken – auf der Flucht unter der Stadt und in einem Schloß treffen Sie auf unzählige Gegner, und ein furioses Finale fehlt auch nicht. **Mit Bügelbild!** (kompl. dt.; 3,5") **DM 39,–** 000302

4 Robin Hood



Adventure: Übernehmen Sie die Rolle von Robin Hood, entgehen Sie den Häschern, scharen Sie Gefährten um sich und ziehen Sie in den Kampf (Anl. dt.; 3,5") **DM 39,–** 000522

5 Speed Racer



Rennspiel: Rauhe Sitten auf der Rennstrecke: Rempeln hier, ein Feuerchen da, aufgemotzt bis zum letzten Federbein mähen Sie die Konkurrenz nieder. **Mit Audio-CD.** (Anl. dt.; 3,5") **DM 39,–** 000562

6 250 VGA Power Games



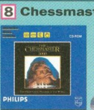
250 Spitzenspiele aus den Bereichen: Action, Strategie, Adventure, Jump and Run. **DM 39,–** 000559

7 Loom



Das absolute Fantasy-Abenteuer nach dem Filmhit von George Lukas. CD-ROM **DM 39,–** 000539

8 Chessmaster 3000



CD-ROM

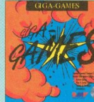
Der Klassiker unter den Schachspielen jetzt auf CD-ROM – für Anfänger und Meister. **DM 39,–** 000549

9 Batman Returns



Adventure: Alarm in Gotham-City: Retten Sie die Stadt zusammen mit Batman vor der eiskalten Verschwörung des „Pinguins", kämpfen Sie gegen „Catwoman" und das „Rote Dreieck" (Anl. dt.; 3,5"). **DM 39,–** 000502

10 Giga-Games



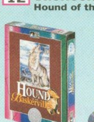
Games! Games! Games! Über 200 der besten Shareware-Spiele aller Genres. Klettern, Ballern, Hüpfen, Denken – alles auf einem Silberling! Für DOS und Windows. CD-ROM **DM 29,–** 617720

11 Scenario



Strategie: Gewinnen Sie den ersten Weltkrieg durch überlegtes Vorgehen – Wirtschaft, Finanzen, Industrie, Politik, Armee, Transportwege, Wetter u.v.m. sollten Sie bei Ihrer Planung berücksichtigen (kompl. dt.; 3,5"). **DM 29,–** 000312

12 Sherlock Holmes – Hound of the Baskervilles



CD-ROM

Krimi: Stellen Sie Ihren kriminalistischen Scharfsinn unter Beweis – Lösen Sie die geheimnisvollen Mordfälle von Baskervilles. **DM 39,–** 000149

13 Type Shop



CD-ROM

Sie erhalten 500 hochwertige Schriften als *Bitstream*-Zeichensätze. Als TrueType und PostScript unverschlüsselt und sofort einsetzbar. **Extra:** „MiniMakeUp" für Ihre vielseitigen typografischen Spezialeffekte. **DM 99,–** 000479

14 Marco Polo Reiseplaner



Marco Polo errechnet blitzartig den schnellsten und/oder kürzesten Weg von A nach B (mit detaillierter Wegbeschreibung und Karte – natürlich auch zur Druckausgabe) – für Deutschland (für Windows; dt.; 3,5") **DM 99,–** 000486

15 MS Flugsimulator 5.0 + Navigator 5.0

Navigator – der Copilot für MS FS 5 – Planen Sie Ihre Flüge individuell mit Flugplanberechnung, Wettergenerator u. v. a. (kompl. dt.; 3,5"; für Windows).

a) Navigator: **DM 89,–**
b) MS FS 5.0 (dt.; 3,5"): **DM 139,–**
c) Beides zusammen: **DM 199,–**

16 PC Stylus



Vorbei sind die Tage, als eine Maus nur eine Maus war. Nur mit Kugelschreiber wäre die Maus-Eingabe noch leichter. – MS-Maus-kompatibel; kompl. dt. (mit Tasche und Halter) **DM 99,–** 000252

17 WordStar für Windows

Die legendäre Textverarbeitung verbindet professionelle Textarbeit mit leistungsfähigen DTP-Funktionen. (kompl. dt.; 3,5"; für Windows) **DM 69,–** 660716

18 Garfield Bildschirmschoner



Typisch Garfield! Frech, fett, faul & filosofisch tapst der Kater über Ihren Bildschirm und gibt wie immer seinen Senf dazu. **DM 99,–** 000386



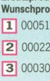
19 Turbo Anti-Virus

Die aktuellste Version eines der bekanntesten Antivirenprogramme (kompl. dt.; 3,5") **DM 69,–** 000352

20 Windows Draw 3.1

Das einzigartige Zeichenprogramm von Micrografx zum Gestalten von Grafiken (Kompl. dt.; 3,5"; für Windows) **DM 99,–** 660726

Bitte gewünschtes Produkt anhand der Produktnummer ankreuzen. Zusätzlich ein Ersatzprodukt (1-12) angeben, falls Wunschprodukt nicht mehr vorrätig.



1	000512	5	000562	9	000502	13	000479	15c	15a+15b	18	000386
2	000222	6	000559	10	617720	14	000486	16	000252	19	000352
3	000302	7	000539	11	000312	15a	611156	17	660716	20	660726
4	000522	8	000549	12	000149	15b	000272				

Spiele im 2er-Paket (Nr. 1-12) zum Sonderpreis von DM 69,– .

Ersatzprodukt (für Nr.1-12) unbedingt angeben!

Ja ich bestelle gegen:

- ❑ **Bankeinzug Inland: + DM 6,–** **Bankverbindung:** BLZ ____________ Kto. ____________ Bank ____________
  (Nur gültig mit Unterschrift - sonst Lieferung gegen Nachnahme)
- ❑ **Vorauskasse per Scheck: + DM 6,–** (nur innerhalb Deutschlands)
- ❑ **Nachnahme Inland: + DM 11,–** ❑ **Nachnahme Ausland: + DM 15,–**

DMV Software
Postfach 1146
85580 Poing

Meine Adresse: 040850

Name ____________

Straße ____________

PLZ/Ort ____________

Datum/Unterschrift – Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.)

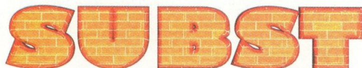
Bitte Coupon abtrennen und im Sichtfensterkuvert einsenden. Unbedingt ein Ersatzprodukt angeben!

mit FOR geht es trotzdem.
Ein wichtiger Tip: Wenn Sie eine FOR-Schleife in einem Batch-Programm verwenden wollen, müssen Sie das »%A« in ein »%%A« (zwei Prozentzeichen) ändern.



Neuer Name, neues Glück

Das Umbenennen von Dateien ist ein wichtiges Utility für alle Lebenslagen. Wenn Sie zum Beispiel alle DOC- in TXT-Dateien verwandeln wollen, dann genügt ein einfaches **RENAME *.DOC *.TXT**. Dabei ändert sich aber nur der Name, nicht der Inhalt der Datei. Am praktischsten ist RENAME gerade bei Gruppen sehr ähnlich lautender Namen. Wenn Sie beispielsweise mit einem Screenshot-Programm hundert Bilder des Spiels »Boborunner« gemacht haben und diese einfach nur »DUMP0001.PCX«, »DUMP0002.PCX« bis »DUMP0100.PCX« heißen, genügt ein **RENAME DUMP0*.PCX BOBOR*.PCX**, um den Dateien vernünftige Namen zu geben.
Was kann man mit RENAME noch alles anfangen? Wenn Sie eine Datei probeweise löschen wollen, um zu sehen, ob ein Spiel auch ohne diese Datei läuft, sollte man sie mit einem Phantasienamen umbenennen um den Löschvorgang zu simulieren. Taucht beispielsweise eine 10 MByte große Datei »INTRO.DAT« in einem Spiel auf, benennen Sie sie doch probehalber in »INTRO.XXX« um.
Läuft dann das Spiel immer noch einwandfrei, läßt aber das lästige Intro aus, kann man INTRO.XXX bequem löschen und den Platz auf der Festplatte zurückgewinnen. Funktioniert das Spiel hingegen nicht, genügt ein **RENAME INTRO.XXX INTRO.DAT**, um die alten Verhältnisse wieder herzustellen.



Vorspiegelung falscher Tatsachen

Das 12-Disketten-Adventure »PC Player – The First Anniversary« braucht mehrere Stunden für die Installation, da jede Datei umständlich entpackt werden muß. Andererseits wollen Sie nicht stundenlang neben dem PC sitzenbleiben. In vielen Fällen hilft da der SUBST-Befehl, der Laufwerke »umleitet«. Kopieren Sie mit dem XCOPY-Befehl (siehe unten) alle Disketten in ein Verzeichnis namens »C:\INSTALL«. Mit dem Befehl **SUBST B: C:\INSTALL** wird nun aus dem Verzeichnis ein eigenes Laufwerk, eben B. Auf dieses Laufwerk wechseln Sie mit »B:« und starten dort das Installations-Programm. Wenn Sie Glück haben, wird das Spiel installiert, ohne daß Sie Disketten wechseln müssen (das ist aber ganz vom Spiel abhängig). Am Ende der Installation heben Sie die Umleitung mit **SUBST B: /D** wieder auf.
Mit dem gleichen Trick installieren Sie ein Spiel von Laufwerk B:, auch wenn das Installationsprogramm unbedingt Laufwerk A: verlangt. Der Befehl lautet dann **UBST B: A:**. Alle Zugriffe auf A: werden auf B: umgeleitet. Auch das klappt nicht bei allen, aber doch bei den meisten Spielen.



Der bessere Kopierbefehl

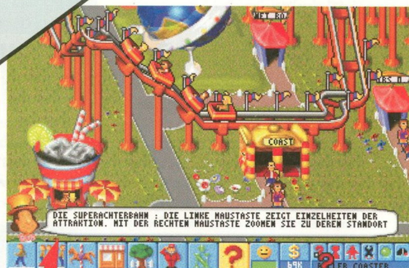
Wenn Sie Ihre Dateien immer noch mit dem DOS-Befehl »COPY« kopieren, ist es an der Zeit, Ihre Gewohnheiten umzustellen. Der Befehl »XCOPY« (steht für eXtended Copy, erweitertes Kopieren) kann mehr, ist schneller und sollte das normale Kopieren längst abgelöst haben.
Der COPY-Befehl kopiert Dateien grundsätzlich nur in Häppchen von 64 Kilobyte. Es werden 64 Kilobyte gelesen, dann auf das Ziel geschrieben, dann die nächsten gelesen, und wieder geschrieben... Auch für jede einzelne Datei wechselt COPY zwischen Lesen und Schreiben ab. Das kostet Zeit, da der Schreib-Lese-Kopf von Diskettenlaufwerk und Festplatte mehr hin- und herfahren muß.
XCOPY nutzt hingegen den kompletten DOS-Speicher, um so viele Daten wie möglich in einem Durchgang zu lesen und zu schreiben. Auf Systemen ohne Disk-Cache ist XCOPY deswegen um einiges schneller.
Der Befehl kann aber noch mehr: Wenn Sie eine Diskette mit mehreren Directories in einem Rutsch auf die Festplatte kopieren wollen, benutzen Sie den Befehl **XCOPY A: C:\verzeichnis /S**. Der kleine Zusatz »/S« sorgt dafür, daß nicht nur die Dateien im obersten Directory, sondern auch alle Verzeichnisse mitsamt ihrer Unter- und Unterunter-Verzeichnisse ihren Weg auf die Festplatte finden. Wenn Sie statt »/S« den Parameter »/E« benutzen, werden sogar leere Unterverzeichnisse angelegt.
Mit XCOPY können Sie auch am einfachsten eine 5,25-Zoll-Diskette auf eine 3,5-Zoll-Diskette übertragen. Vorausgesetzt ihr A-Laufwerk ist das 5,25-Zoll-Laufwerk, lautet der Befehl **XCOPY A: B: /E** .
Ein letzter Tip für DOSKEY-Kenner: Mit dem Befehl »DOSKEY COPY=XCOPY $*« wandeln Sie den COPY-Befehl zum Aufruf des XCOPY-Programms um.

Es gibt viel zu entdecken

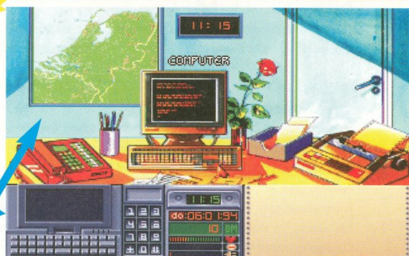
Auch diese zehn DOS-Befehle zeigen nicht das komplette Spektrum aller Kommandos, die das Betriebssystem zu bieten hat. So manche versteckte Perle erschließt sich nur beim Durchblättern des Handbuchs. Viel praktischer ist es, einen elften Befehl zu benutzen: **HELP** zaubert fast das komplette MS-DOS-Handbuch auf den Bildschirm. Nutzen Sie ein paar freie Minuten, um durch das elektronische Hilfssystem zu blättern. Sie werden sicher noch vieles entdecken, was für Ihre Arbeit mit dem PC von großem Nutzen sein wird. **(bs)**

PC PLAYER

PC PLAYER







TIPS & TRICKS — ab Seite

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

TIPS & TRICKS



TIPS ZU THEME PARK

HEREINSPAZIERT

Sind die Besucher sauer? Ist die Achterbahn schon wieder kaputt? Das Bullfrog-Team serviert Ihnen die besten Tips zu Theme Park.

Keiner kennt »Theme Park« besser als Alex Trowers von Bullfrog. Als Leiter des Testteams hatte er monatelang Zeit, nicht nur alle Bugs zu finden, sondern auch eine Vielzahl von Strategien auszuprobieren. Sein Führer durch den Theme Park macht auch aus Ihnen einen kompetenten Park-Besitzer.

Das Wichtigste zuerst

Die Besucher sind sehr wählerisch. Zum einen sind sie nicht einfach zu beeindrucken, zum anderen schlägt ihre selten vorkommende gute Laune schnell um, wenn in Ihrem Park was nicht stimmt. Deswegen sollten Sie immer auf die Besucher hören, beziehungsweise schauen. Die Denkblasen über ihren Köpfen sind wichtig: Sehen Sie in einer Ecke des Parkes viele hungrige Leute, gehört da sofort ein Imbißstand hin. Beschweren sich viele über die Gewinnchancen an einem Glücksspiel, müssen Sie sofort die Chancen ändern.

Bauen Sie keine Riesen-Parks um des Bauens willen. Wenn da was schief geht, verlieren Sie sofort den Überblick. In kleineren Parks ist die Gefahr von Kettenreaktionen viel geringer. Akzeptieren Sie Fehler: Wenn ein Ride nicht funktioniert, nehmen Sie ihn wieder raus. Das kostet weniger Geld als das ständige Bezahlen von Mechanikern. Ganz abgesehen vom Image-Verlust, wenn so ein Ding doch mal in die Luft fliegt (einige Leute aus dem Bullfrog Testteam, die dachten, wir wären noch bei Syndicate, hielten dies allerdings für ein gutes Zeichen).

Rides – Die Fahrgeschäfte

Faustregel Nummer Eins: Je mehr Rides, desto mehr Besucher, desto mehr Geld. Wer die meisten Rides hat, hat auch das meiste Geld. Mehr Geld bedeutet mehr Finanzen für die Forschung und noch mehr Rides, was auf mehr Geld hinausläuft... Sie verstehen, was wir hier sagen wollen.

Die Besucher hassen Wiederholungen. Ihr Ride-Angebot sollte so unterschiedlich wie möglich sein. Sie sollten Rides auch nach einer gewissen Zeit austauschen; der Park bleibt so übersichtlicher als durch ständiges Anbauen. Sobald sich die Reparatur-Zeiten verschlimmern, sollten Sie den Ride verscherbeln. Das spart Mechaniker-Zeit und senkt das Unfallrisiko.

Geschäfte und Buden

Am meisten Einnahmen erhalten Sie nicht durch die Eintrittspreise, sondern über Geschäfte und Buden. Außerdem werden die Besucher im Spiel tatsächlich glücklicher, wenn sie was kaufen! Allerdings hat die Sache zwei Haken:

Das erste Problem ist der Müll. Niemand mag einen dreckigen Park. Wenn es zu viel Müll auf den Wegen gibt, bleiben schon bald die Besucher aus. Manche Shops erzeugen mehr Müll als andere. Ein Cola-Stand beispielsweise sorgt für viele leere Becher im Umkreis. Im Coffee Shop hingegen wird alles in Tassen serviert; kein Müll, aber auch weniger Erfrischung. Besorgen Sie sich genügend Straßenkehrer. Und was noch viel wichtiger ist: Planen Sie deren Routen so, daß sie möglichst oft an den müllerzeugenden Ständen vorbei kommen.

Das zweite Problem ist die Lagerhaltung. Wenn Ihnen eine bestimmte Ware ausgeht, nutzt Ihnen der entsprechende Shop rein gar nichts. Haben Sie immer ein Auge auf Ihre Lagerbestände und bestellen Sie rechtzeitig nach, was Ihre Läden noch brauchen. Wenn Ihnen der Berater am unteren Bildschirmrand schon Warnungen entgegenschleudert, ist es allerhöchste Zeit für eine Nachbestellung; sie werden schon jetzt wegen der Lieferzeiten einige Tage ohne Ware arbeiten müssen.

Buden mit Gewinnspielen sind eine fantastische Methode, den Leuten das Geld aus der Tasche zu ziehen. Allerdings sind die Besucher auch sehr schnell sauer, wenn sie merken, daß sie auf's Kreuz gelegt werden sollen. Eine Bude mit kleinem Einsatz, kleinem Preis und guten Gewinnchancen macht auf Dauer mehr Geld als ein Spiel mit hohem Risiko und hohem Einsatz.



Der Super VGA-Modus zeigt Ihnen mehr Besucher und gibt Ihnen somit besseren Input, was sich im Park so tut

Buden haben noch zwei andere Vorteile: Sie unterhalten die Besucher, erzeugen aber keinerlei Abfall. Sie sind wesentlich kleiner als die meisten Rides und können deswegen auch in engen Winkeln untergebracht werden, beispielsweise im Inneren einer Achterbahn. Die Besucher mögen auch hier so viel Abwechslung wie möglich, also sollten Sie viele verschiedene Buden aufbauen.

Verzierungen

Wieso Geld für Bäume ausgeben? Nun, Bäume, Sträucher, Zäune und Seen sollten Sie nicht unterschätzen. Ohne diese Verzierungen ist der Park relativ langweilig und gewinnt keine Preise (die nicht nur Geldboni, sondern auch Besucher bringen). Mit Verzierungen können Sie alle Neuankömmlinge beeindrucken und ihren ersten Eindruck vom Park in die Höhe treiben; dadurch werden die Besucher nicht so schnell unruhig, wenn mal ein paar Meter lang kein interessanter Ride kommt. Außerdem erhöht es den Aufregungs-Faktor einer Achterbahn, wenn einige Kurven durch ein Waldstück führen, so daß die Passagiere fürchten, gleich in einen Baum zu knallen.

Angestellte

Die Zahl und Art der Angestellten entscheidet über Wohl und Wehe Ihres Parks. Straßenkehrer sollten spätestens in dem Augenblick ihre Arbeit aufnehmen, an dem Sie das erste Geschäft aufstellen, welches Müll produziert. Wenn Sie das Reinigungspersonal einfach nur im Park absetzen, besteht größte Gefahr, daß sie einige Teile nie erreichen und diese zu Müllhalden mutieren. Ab gewissen Größen ist es unumgänglich, den einzelnen Arbeitern exakte Routen zuzuteilen. Da die Bedienung des Routen-Generators nicht ganz einfach ist, sollten sie die entsprechenden Stellen im Handbuch auswendig lernen, auch wenn Sie sonst nie Handbücher lesen.

Mechaniker gehören in den Park, sobald der erste Ride Ermüdungserscheinungen zeigt und ausfällt. Egal wie wenige Sie auch einstellen: Sie werden mehr als die Hälfte der Zeit mit ihren Sandwiches verbringen. Ein Mechaniker der Mittagspause macht ist also KEIN Zeichen dafür, daß Sie genug eingestellt haben. Da die Mechaniker nicht sofort auf beschädigte Rides



Das Ambiente machts: Durch den Sumpf und die Bäume wirkt die Geisterbahn gleich doppelt so gut.

reagieren, ist es sinnvoll, den Ride abzuschalten und dann einem pausierenden Mechaniker direkt zu diesem Ride zu kommandieren. Als Daumenregel können Sie sich merken, daß sie etwa für alle drei bis vier Rides einen Mechaniker brauchen. Die genaue Zahl hängt aber von der Komplexität der Rides ab. Entertainer gehören in erster Linie neben längere Schlangen an Rides, um die Leute dort bei Laune zu halten. Außerdem sollte mindestens ein Entertainer in unmittelbarer Nähe des Eingangs stehen, um dort an Neuankömmlinge Regenschirme zu verteilen, wenn es regnet – ansonsten verlassen diese den Park schnell wieder.

Wachen brauchen Sie nur, wenn Gangs Ihren Park aufmischen. Das merken Sie in erster Linie an zusammengeschlagenen Entertainern. In diesem Fall brauchen Sie SOFORT Wachmänner. Da diese nur aktiv werden, wenn sie ein Gangmitglied auf frischer Tat ertappen, müssen Sie die Wachmänner wahrscheinlich oft von Hand in der Nähe der Gang absetzen.

Das Layout

Beim Design Ihres Parks sollten Sie immer denken: Was würde ich mir als Besucher an dieser Stelle wünschen? Gleich an den Eingang des Parks gehört ein Ballon-Geschäft. Die Besucher sind da mit Sicherheit noch glücklich, trennen sich gerne von ihrem Geld und werden durch den Ballon auch eine Weile unterhalten, während sie auf einen Ride warten.

Besucher werden durch Rides und Buden bei Laune gehalten. Deswegen sollten Attraktionen nie zu weit auseinanderliegen, da Besucher sich beim Umherlaufen langweilen. Zu enges Packen von Rides hat aber den Nachteil, daß für Verzierungen kein Platz mehr ist.

Wenn Sie einen sehr komplexen Park mit vielen verschachtelten Wegen anlegen, sollten Sie nicht mit Schildern sparen. Das hat mehrere Gründe: Wenn jemand ein Schild sieht, das auf einen Ride hinweist, springt seine Gemütsverfassung durch Vorfreude schon nach oben. Umgekehrt ist jemand, der ziellos umherläuft, sehr schnell sehr sauer. Sobald jemand sauer ist, sinkt die Chance, daß er Geld ausgibt oder einen Ride benutzt. Es ist also nahezu unmöglich, in einem schlecht angelegten Park Leute aus dem Stimmungstief heraus zu holen. Und dann setzt eine Kettenreaktion ein: Wenn die Prozentzahl unglücklicher Leute im Park steigt, fällt Ihr Unternehmen auf der Beliebtheitsskala nach unten, was zu weniger Neuankömmlingen führt. Deswegen sind Exit-Schilder, die den Weg zum Ausgang weisen, unheimlich wichtig. Durch diese stellen Sie sicher, daß Leute, die Sie nicht mehr aufheitern können, den Park schnell verlassen und die Statistik nicht zu Ihren Ungunsten beeinflussen.

Eine brutale, aber effektive Methode des Designs sind Einbahnstraßen. Theoretisch können Sie den Park als eine einzige Einbahnstraße bauen und die Rides und Geschäfte immer abwechseln. Außerdem brauchen Sie sich so nicht um Schilder zu kümmern. Probleme gibt es aber spätestens, wenn der Park voll wird: Neuankömmlinge müssen immer weiter nach vorne laufen und können sich nirgendwo anstellen, geschweige denn zu einem Ride zurückgehen, der wieder leerer geworden ist.

Die Preise

Am Ende eines Spieljahres gibt es eine Abrechnung, bei der nicht nur die Position in Ranglisten festgehalten wird, sondern auch Preise verliehen werden. Diese Preise sind wichtig, weil es für sie einen schönen Bonus gibt, der sich auf dem Konto extrem gut macht. Wenn nichts schief geht, sollten Sie zumindest ein paar Preise kassieren können. Passen Sie insbesondere auf, daß Ihnen kein Ride explodiert. Damit verbauen Sie sich den Sicherheits-Preis und leider haben wir keine Prämie für die meisten verletzten Besucher eingebaut.

Konzentrieren Sie sich drauf, einen bestimmten Preis zu gewinnen, den Sie für erreichbar halten; das Geld investieren Sie dann gezielt in den Versuch, eine weitere Auszeichnung zu holen, und so weiter.

Noch ein paar kurze Tips

- Wenn Sie in einem Spielmodus mit Forschung spielen, sollten Sie immer neue Rides entwickeln lassen – sie sind das Herzblut des Erfolgs.
- Es lohnt sich, Aktienanteile des eigenen Parks zu kaufen. Nicht nur, daß die Gefahr einer Übernahme sinkt: Wenn es Ihrem Park gut geht, haben Sie dadurch eine schöne Bargeld-Reserve.
- Sobald Sie einen neuen Ride eröffnen, sollten Sie den Eintrittspreis erhöhen.
- Kaufen Sie eher einen brandneu entwickelten Ride, den die Konkurrenz noch nicht hat, als einen schon länger erhältlichen Ride.
- Wenn sich die Müllmenge immer weiter erhöht, sollten Sie auch den Preis für Nahrung und Getränke raufsetzen.
- Sehr ähnliche Rides sollten Sie so weit wie möglich auseinander setzen.
- Ordern Sie ständig Waren blindlings nach; wenn Sie feststellen, daß Sie eine Order doch noch nicht brauchen, können Sie die gleiche Ware nochmal bestellen und so die Lieferung verzögern.
- Je mehr Leute in einen Ride passen, desto länger sollte die Schlange sein. Lange Schlangen lohnen sich besonders bei den Shows mit hohem Fassungsvermögen. Bei Rides für vier Passagiere sind sie eher hinderlich, weil wartende Leute schnell unzufrieden sind. **(Alex Trowers / bs)**

STRATEGIE-TIPS

MASTER OF ORION

Der Erbe des Universums zu werden ist alles andere als leicht. Wir zeigen, wie Sie bei »Master of Orion« Ihre Gegner in die (Raumanzug)-Tasche stecken.

Master of Orion hat sich zum Geheimtip für Weltraum-Strategen gemausert. Damit die Eroberung des Alls nicht schon in der Mondumlaufbahn endet, verrät René Schneider aus Waldsolms einige Tips.

Den größten Spielspaß erlebt man, wenn alle fünf Gegnerrassen ausgewählt werden. Bei ein oder zwei Gegnern kann es nämlich passieren, daß sie sich selbst auslöschen oder durch einen »Zufall« dahingerafft werden. Auf jeden Fall sollte man im Technologiestand Zweiter oder besser Erster sein, da man sonst keine Chance gegen die überlegenen Feinde hat. Merke: Wer in der Technologie führt, ist die stärkste Rasse der Galaxie (Total Power).

Außerdem ist häufiges Speichern dringend anzuraten. Wenn ein schlechtes Ereignis per Galactic News Network die Sternensuppe versalzt, lädt man den Spielstand einfach wieder.

Rassen

Die beste und am einfachsten zu spielende Rasse sind die Psilon. Sie entwickeln ihre Technologien mit rasanter Geschwindigkeit und sind nicht gerade schwach. Anfängern empfehlen wir auf jeden Fall die Psilon, Profis können einmal die Bulrathis oder Alkaris nehmen. Bei letzteren sollte man seine Anstrengungen mehr auf Schiffsbau und Waffentechnologie konzentrieren. Als Anführer der Bulrathis können Sie außerdem nur sehr schwer Freundschaften mit den anderen Rassen schließen, da Sie automatisch mehr Schiffe bauen müssen und dies als feindlicher Akt eingestuft wird. Spielt man die Psilon, sollte man mindestens mit drei Rassen in Frieden leben; besser mit allen.

Versucht eine befreundeten Rasse, Sie zum Krieg gegen eine andere befreundete Rasse anzustiften, so antworten Sie erst mit »Ja« (brechen also das Bündnis mit der zweiten Rasse) und dann mit »Nein«. Eine Kriegserklärung lehnen Sie somit ab. Dadurch ist keine der beiden Rassen zu stark gekränkt und man kann mit beiden gleich wieder Bündnisse schließen. Maximaler Handel gilt bei allen Rassen als Freundschaftsbeweis. Steigern Sie die Höhe des Handelsabkommen in kleinen Schritten, macht das gleich mehrmals guten Eindruck.

Der angehende König des Univerums sollte immer versuchen, kein Volk näher als zwei Planeten an eigene Kolonien herankommen zu lassen, da es sonst eine sehr gute Angriffsbasis besitzt. Bei friedlichen oder freundlichen Rassen reicht ein »Scout« pro unbewohntem Planeten als Bewachung. Die Schiffe des Aliierten verziehen sich im Zweifelsfall wieder. Bei Feinden muß nur ein bewaffnetes Schiff plaziert werden, welches die »Colony-Ship«-Eskorte angreift. Und siehe da, das Kolonieschiff flieht!

Wichtig: Niemals biologische Waffen einsetzen, da dies bei allen Rassen als Affront gilt. Des weiteren keinesfalls die (versehentlichen) Angriffe einer freundlich gesinnten Rasse erwidern! Den Angriff abwehren und auf sich beruhen lassen, sonst hat man bald einen Freund weniger. Versuchen Sie nach Möglichkeit, nicht selbst einen Krieg zu beginnen – lassen Sie sich vom Gegner angreifen. So gilt man als friedfertig, was einem von den anderen Rassen hoch angerechnet wird. Ist der Krieg entbrannt, kann man nach Herzenslust attackieren.



Industrieplaneten sollten nicht bombardiert werden. Bodentruppen sind besser geeignet.

Schiffsbau

Die sich in Produktion befindenden Schiffe sollten immer mit dem höchsten Stand der Waffen- und Antriebstechnologie versehen sein. Später, wenn die entsprechenden Geräte entwickelt sind, ist die Idealausstattung für Schiffe:

Battle Computer:	Mark V
Shield:	Class I
Jammer:	None
Armor:	Neutronium
Propulsion:	Immer das Beste
Maneuver:	Immer das Schnellste. Meistens ist das Beste genau so schnell wie das Zweitbeste
Weapons:	Individuell, aber besser keine Raketen (zu geringe Durchschlagskraft)
Special I:	Black Hole Generator
Special II:	Lightning Shields (der Gegner schießt meistens mit Raketen)
Special III:	Entweder Sub Space Teleporter (dann kein »Maneuver«) oder Advanced Damage Control

Grundsätzlich sollten nach Möglichkeit »Huge«-Schiffe gebaut werden. Dies dauert am Anfang zwar länger, dafür sind die Schiffe besonders stabil und können mehr transportieren. Allerdings haben nicht alle Planeten das Potential, riesige oder auch nur große Schiffe zu bauen. Deshalb sind in diesem Fall auch kleine und mittlere Schiffe sinnvoll, die beispielsweise als Aufklärer oder Bomber oder einfach als »Statisten« eingesetzt werden können.

Planeten

Das Wichtigste ist, alle Planeten in einem möglichst großen Bereich zu besiedeln. Faustregel: Der äußerste Stern sollte nicht weiter als 10 Parsecs vom nächsten besiedelten Planeten entfernt stehen, sonst läßt sich der Bereich nicht mehr überwachen. Außerdem dürfen die Planeten nie im Bereich befreundeter Rassen angesiedelt werden. Zum einen wird das als feindlicher Akt ausgelegt und außerdem ist der Planet verloren, wenn sich das Verhältnis plötzlich abkühlen sollte: Jede Hilfe kommt dann zu spät.

Alle Planeten sollten so früh wie möglich ein »Star Gate« bauen, da diese eine wirkliche Zeitersparnis bedeuten. Anstatt wichtige Ressourcen in Hunderte von »Bases« zu stecken, lieber zehn Raketenbasen bauen, ein sehr gutes »Huge«-Schiff hinschicken und vergessen. Dagegen kommen nur wirkliche Massen von Gegnern an. Zudem ist es empfehlenswert, möglichst früh den »Advanced Space Scanner« zu entwickeln, um feindliche Flottenbewegungen rechtzeitig zu erkennen. Dann können Sie Ihre Kräfte immer dort bündeln, wo ein Angriff droht.

Hat man sich nun einen feindlichen Planeten zum Erobern ausgesucht, schickt man erst einmal ein gut ausgestattetes »Huge«-Kampfschiff bzw. viele Bom-

ber dorthin. Wenn dadurch die Bevölkerung auf ca. 50 Millionen reduziert wurde, senden wir je nach Technologiestand 60 bis 70 Millionen eigene Kämpfer nach. Allerdings wird beim Bomben meist sämtliche Industrie zerstört. Besser ist es, bei industriell starken Planeten mehr Soldaten zu schicken, damit nach der Einnahme noch Industrie vorhanden ist.

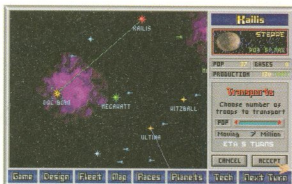
Nach der Anfangsphase sollten Sie die »Planetary Reserve« möglichst hoch, maximal aber auf die Hälfte stellen. Jedem neuen Planeten geben wir dann so viel BCs wie möglich davon ab, bis zu einem Maximum von 1000 Einheiten. Jeder infragekommende Planet sollte besiedelt werden! Schicken Sie immer viele Siedler auf einen neuen Planeten, bei einem »Hostile« auf jeden Fall soviele, wie der Planet fassen kann. Andernfalls dauert es Jahrzehnte, bis der Planet voll ausgebaut ist.

Eine Welt, am besten ein terrageformter »Rich«- oder »Ultra Rich«-Planet, sollte Schiffswerft werden. Er ist bevorzugt von anderen, eigenen Planeten umschlossen und wird so umgehend voll besiedelt. Wenn diese Welt gegen Ende des Spiels so um die 100 Millionen Siedler umfaßt, wird selbst das neumodischste Schiff innerhalb eines Jahres gebaut. Die anderen Planeten konzentrieren sich auf die Forschung.

Allerdings macht diese Taktik erst im späteren Spielverlauf Sinn: Im ersten Teil des Spiels brauchen Sie natürlich ständig neue Aufklärer und Kolonieschiffe. Zudem ist der Gegner wenig beeindruckt, wenn Sie irgendwo fernab von der momentanen Front einige Superschiffe plaziert haben: Um seine Grenzen zumindest notdürftig zu verteidigen, braucht der Spieler über weite Strecken des Spiels auch große und mittelgroße Kampfschiffe, die auf einigen zusätzlichen Industrieplaneten gebaut werden.

Technologie

Am Anfang kann es vorkommen, daß nur wenige Planeten in Reichweite des Heimatplaneten sind. Dann sollten Sie Ihre Forschungsanstrengungen zunächst auf Reichweite und Antriebe verwenden, erst später auf Waffen und anderes. Im weiteren Verlauf des Spiels verteilt man die Technologiepunkte je nach Bedarf, achtet dabei aber immer darauf, in mindestens einer Technologie führend zu sein und es auch zu bleiben. Stehlen Sie fehlendes Wissen am besten bei verfeindeten Völkern (per Spionage).



Die Übersichtskarte sorgt für klare Verhältnisse

Unbedingt bei jeder Technologie einen kleinen Rest vom Balken stehenlassen, sonst geht die Entwicklung rückwärts!

Planet Orion

Der Planet Orion muß nicht zwingend erobert werden, um das Spiel zu gewinnen. Dennoch ist er aufgrund des vierfachen Technologieaustosses reizvoll. Am besten greift man mit mehreren verschiedenen »Huge«-Schiffen an, die zumindest mit »Mega Bolt Cannons« bewaffnet sind. Der »Guardian« ist ein mächtiger Gegner! (la/fs)

Die wichtigsten Extraerfindungen:

Computer:	**Advanced Space Scanners, Hyperspace Communications**
Construction:	**Powered Armor, Advanced Damage Control**
Force Field:	**Lightning Shields, Personal Barrier Shield, Black Hole Generator**
Propulsion:	**Star Gates, Combat Transporters, Sub Space Teleporter**

KOMPLETTLÖSUNG »THE GENIE'S CURSE«

AL-QADIM

Lieber bei unseren Tips spicken, bevor Sie 1001 Nächte lang an SSIs neuem Rollenspiel festsitzen.

»The Genie's Curse« spielt in einer dem Orient ähnlichen Welt mit Genies und allerlei exotischem Getier. Für SSI-Verhältnisse neu sind das Kampfsystem sowie die Steuerung Ihres Solo-Charakters. Es empfiehlt sich während des Spiels (besonders im Labyrinth), einen Joystick anstelle der Maus zu benutzen. Die Kämpfe werden dadurch selbst bei schwerer Einstellung recht einfach, da die Gegner oftmals an Gegenständen oder Wänden festhaken. Durch letztere kann unsere Spielfigur übrigens schlagen. Am besten die Gegner immer auf Distanz halten und mit der Sling beschießen.
Nachdem Ihr Held einige Erfahrung gesammelt hat, kann er neue Angriffstechniken beim Waffenmeister erlernen, der sich später in Bandar einquartiert. Der Rundumschlag ist bei Kämpfen dann zu bevorzugen, da schon beim Laufen der Knopf gedrückt werden kann.

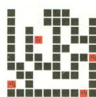
Zaratan

Frisch in der Welt Al-Qadim angekommen, sollte man sich erstmal in der Stadt umsehen und dabei die eigene Sippe besuchen. Nachdem Sie zum Quadi geschickt wurden, erhalten Sie die Aufgabe, an beide Familien ein Friedensangebot zu übermitteln. Nach einiger Rennerei sollte dieser erste Auftrag erledigt sein, so daß unser Held jetzt zu seiner Schwester gehen kann, die ihm die überaus wichtige magische Schleuder schenkt. Die Effizienz der Schleuder kann noch durch Shards of Moonstone verbessert werden.
Daraufhin sollten Sie Bartas kranke Tochter mit Beeren aus der Oase im Westen der Stadt heilen. In der Oase, an der Stelle mit dem purpurnen Beerenstrauch, treffen Sie auf eine Meerjungfrau. Deren Aufgabe, eine Nachricht an den Quadi zu übermitteln, nimmt man natürlich an. Anschließend geht's zu Barta, dem wir lieber nichts über die Meerjungfrau verraten, und geben ihm die Beeren. Dann zum Quadi, der Sie zurück zur Meerjungfrau sendet. Nachdem Sie wieder bei ihr angekommen sind, dürfen Sie fortan am anderen Ufer der Oase, die sich durch eine flache Stelle auszeichnet, Ihre Wunden heilen.

Wenn wir nun wieder Zaratan betreten, nimmt die Tragödie ihren Lauf. Ihr Vater wird des Mordes an wassabischen Matrosen beschuldigt, da der von ihm kontrollierte Genie Muliban das Schiff mit Mann und Maus versenkte. Leider waren dabei auch Ihre Braut Kara und der Kalif von Al-Qadim an Bord. Um den Tod des Kalifen zu verhindern, eilen wir schleunigst zum Ufer westlich der Stadt und suchen den gestrandeten Herrscher. Nachdem man ihn und seine Truhe gerettet hat, bringt man den Kalifen sicher zurück nach Zaratan. Der kerkert prompt die gesamte Familie unseres Helden ein, gibt uns aber aus Dankbarkeit die Chance, innerhalb eines Monats den wahren Schuldigen zu entlarven.
Sie dürfen fortan die Stadt Zaratan nicht mehr betreten. Deshalb laufen Sie flugs zur Meerjungfrau, die Ihnen rät, nach »Bandar al Sa'adat« zu reisen, wozu man jedoch erstmal ein Schiff benötigt. Weiterhin verrät sie Ihnen das Wort zum Betreten des Turmes: »Jorgizra Jetzona«. Daraufhin wandern wir an die südwestlichste Ecke der Insel, sprechen »Azullah Batan« und schwimmen auf dem Rücken der Schildkröte zum nahen Riff. Hier angekommen sollte man alle Monster töten und die zwei Schlüssel in den Kisten mitnehmen, mit denen sich die Türen im Inneren des Schiffs öffnen lassen. Nachdem Sie den Zauberer getötet haben, können Sie von nun an stets durch das Portal schreiten und sich vom grünen Orb heilen lassen.
Gut gestärkt segeln wir mit dem neuen Transportmittel wieder zurück nach Zaratan und betreten den Turm des Zauberers Farid, der uns jetzt hineinläßt. Auch hier beseitigt man alle Unwesen und beschreitet den vorgegebenen Weg. Das Stoßzahnhindernis überwinden Sie mit der Hebelstellung »links, links, rechts, links, rechts«. Der anschließende Weg über die magischen Platten verändert sich, nachdem Sie oben links angekommen sind. Bei den schwimmenden Plattformen sollte man ruhig solange probieren, bis der Weg zu allen Truhen frei ist.
Die Fragen des letzten Wärters meistern Sie am Besten, indem Sie immer ehrenhaft und der Wahrheit entsprechend antworten. Zum Schluß können Sie Farid nun selbst eine Frage stellen. Von hier aus gelangt man weiter in seine Gemächer, wo wir auch die Meerjungfrau wieder treffen - sie ist Farids Gemahlin. Von ihr erhalten wir den Auftrag, ein Gilded Glove zu besorgen, das sich in Bandar al Sa'adat befindet.

Magische Felder in Farids Turm:

auf dem Hinweg



auf dem Rückweg

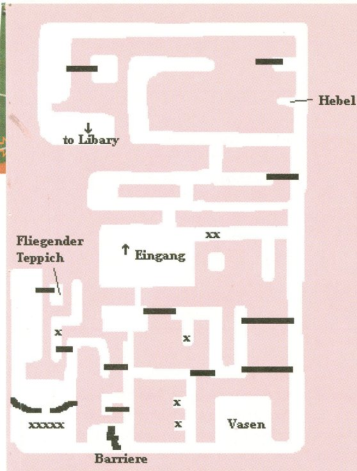


Anmerkung: Die roten Felder sind Teleporter, nur die schwarzen sind zu betreten

So meistern Sie die Teleporterfelder in Farids Turm

Bandar al Sa'adat und Shiraz

Hier sollte man zuerst hinsegeln und sich mit einigen Shards und dem Gilded Glove eindecken. Falls Sie jemals in Geldschwierigkeiten sein sollten, können Sie eine Runde Zahlenraten wagen. Dabei sollte man immer die mittlere der noch möglichen Zahlen wählen, woraufhin beim sechsten Versuch nur noch zwei Zahlen überbleiben. Mit einer Gewinnquote von 3:1 angesichts einer 2:1-Chance eine durchaus lukrative Methode.
Weiterhin sollten Sie alle Gebäude in Bandar betreten und sich merken, welche Waren hier angeboten werden. Im Anschluß daran segeln Sie weiter nach »Shibaz«, um hier den Namen der von Genies bewohnten Insel nachzuschlagen. Auf Shibaz angekommen werden erst einmal alle Monster weggeputzt und jeder Raum untersucht. Alle Schriftrollen mitnehmen; eine Scroll (»Heart of Stone«) wird bei den Statuen im Süden der Insel benötigt. Der anderen Statue gibt man eine Münze, um weiter nach Norden gehen zu können.
Hier steht eine sprechende Kiste in einem Raum. Bieten Sie Ihr reichlich Edelsteine an, um eine Moonstone Shard zur Stärkung des Schwerts zu erhalten - der Deal lohnt sich. Im Flur südlich vom Kistenraum warten wir schließlich ein bißchen, bis der Heremit auf seinem Teppich angeflogen kommt. Höflich mit ihm reden und um Zugang zur Bibliothek bitten. Sobald er einwilligt, öffnet sich die entsprechende Tür. Sie befindet sich in einem anderen Gebäude, das sich weiter östlich auf der Insel befindet.
Im Labyrinth ist es Ihr primäres Ziel, alle magischen Symbole auf dem Boden zu betreten, die daraufhin verlöschen und in der südwestlichen Ecke des Labyrinthes die Barrieren zerstören. Im nördlichen Bereich gibt es eine Felseninsel, die Sie nur wieder verlassen können, wenn Sie die Worte im herumliegenden Buch sprechen und am nördlichen Rand der Insel ins Leere



Das Labyrinth enthält den Zugang zur Bücherei

treten, woraufhin eine magische Brücke erscheint. Nachdem das Labyrinth erkundet wurde (in den Vasen befinden sich nützliche Gegenstände), passiert man die nun unterbrochene Barriere im Südwesten. Dahinter berührt unser Held jedes blinkende Symbol, bis sich das magische Kraftfeld im Torbogen deaktiviert.

Auch über die sich dahinter befindlichen Symbole müssen Sie treten, damit am östlichen Rand eine Skelettbrücke erscheint, hinter der sich der fliegende Teppich befindet. Mit diesem Teppich kann man durchs Labyrinth fliegen und auf den magischen Symbolen landen, um z.B. an die sonst nicht zu erreichende Kiste zu kommen. Im Nordwesten befindet sich die Treppe zur Bücherei.

Die Bücherei sollten Sie ruhig vollständig erforschen, da sich auf einigen Schriftrollen interessante Lebensweisheiten befinden. Der Name der Genie-Insel steht auf der Schriftrolle in der nordwestlichen Ecke der Bücherei geschrieben. Außerdem hinterlegen Sie den Spiegel in einem der Kästchen. Anschließend verlassen wir die Insel wieder und segeln zurück zu Farids Turm, um der Meerjungfrau ihr Gilded Glove zu bringen.

Jaza 'ir Jiza

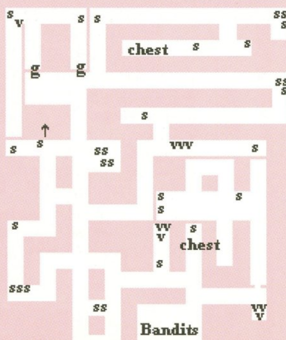
Weiter geht die Reise zur Genie-Insel »Jaza 'ir Jiza«. Der Weg zum Inneren der Insel wird durch aufsteigende Fäuste blockiert, wobei der Durchgang im Süden ist. Auf der Insel befinden sich drei Wesen: der Efreet, der den Eingang zum Schachbrett bewacht, der Genie, der den Efreeten beeindrucken will sowie der Sha'ir des Genie. Eine Möglichkeit, den Efreet zu passieren, ist das Abliefern von vier Gegenständen: Wisest Snake, Hottest Coal, Veil Woven by Idrid und Bottle of eternal Emptiness. Die ersten drei können in Bandar erworben werden, während die Bottle sich auf der »Isle of Senat« befindet, wie wir im Traveler's Rest in Bandar erfahren.

Bei einem der Besuche in Bandar sollten Sie auch den Palast betreten und nach einer Audienz beim Kalifen Ihren Vater ihm Gefängnis besuchen. Erfüllen Sie seine Bitte, herauszufinden, wie es Ihrer Schwester und Mutter geht und hören Sie sich auch an, was die Mitgefangenen zu sagen haben. Besticht man anschließend den Wächter am Kerkereingang, um Papa eine bessere Zelle zu gönnen, winkt ein dicker Bonus an Erfahrungspunkten.

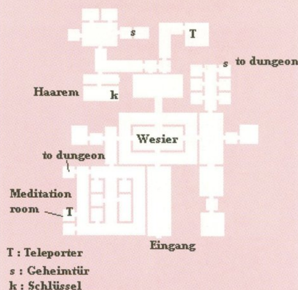
Der nächste Abstecher führt zur »Isle of Senat«. Hier ist Eile geboten, da die Hitze fortlaufend Schaden verursacht. Der beste Weg ist zuerst nach Osten, dann nach Norden mit zunehmendem Trend zum Westen, woran sich eine große Fläche anschließt, in deren Mitte sich die Kiste mit der Flasche befindet. Zurück auf Jaza 'ir Jiza überreden Sie den Efreeten, die Flasche zu öffnen, woraufhin er in diese hineingesogen wird.

Von hier aus reist man in die vier verschiedenen Domänen der Elementarwesen. Die purpurnen Felder bringen Sie zu den Schwestern der Luft (Luft), die türkisen zu Aziz N. (Wasser), die blauen zu Beya Hr. (Erde) und die roten zu Mirza G. (Feuer). Um das Schachbrett vor Mirza lebendig zu überqueren, muß man von Aziz einen Zaubertrank bekommen, wozu Sie ihm aber erst einmal die Sängerin Shahar Izad vorbeibringen müssen. Diese wird von Beya gefangen gehalten, der sie jedoch für ein kostbares Juwel freiläßt, das wir von den Schwestern der Luft erhalten.

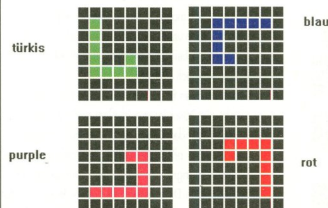
Der Tugend halber sollten Sie Aziz erklären, daß er kein Besitzrecht mehr an Shahar hat. Beim anschließenden Gespräch mit Mirza erfahren Sie, wer hinter dem Genie-Fluch steckt (»Nameless Masters«), und daß ihr Vater ebenfalls in die Affäre verstrickt ist. Guter Grund, nochmal mit ihm zu reden.



Die Karte der Bücherei



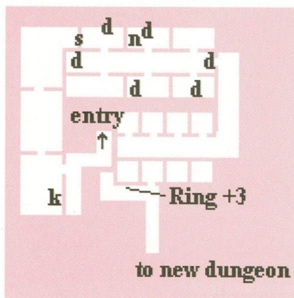
Orientierung im Palast



Das Schachbrett von Mirza

Wieder in Bandar

So segeln wir also zurück nach Bandar und betreten wieder den Palast. Zu Ihrer Verwunderung bekommen Sie jedoch keine Audienz beim Kalifen, so daß Sie versuchen, den Palast zu verlassen. In der Eingangshalle überbringt ein Bote die Nachricht, zum Head Chief nördlich des Banquet-Raumes zu gehen. Um durch das Verließ in den Gefängnisbereich zu gelangen, müssen Sie sich den Schlüssel zur Geheimtür im westlich angrenzenden Raum beim Geldwechsler am Stadttor von Bandar besorgen. Dieser verweist an den Bäcker Omar (neben Fisch- und Teppichhändler), den man nach dem Key of Bone befragt. Daraufhin wieder zurück zu Samia (Head Chief) und flugs das Verließ betreten.



Der Dungeon unter dem Palast

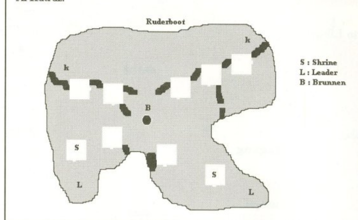
Der Schlüssel zur ersten Geheimtür liegt unter einem Stein in der Ecke des vorherigen Raumes. Die dahinterliegenden sechs Zellen sollten Sie durchsuchen, wobei Sie in der mittleren nördlichen auf einen Zyklopen treffen. Dieser wird versteckt aus der Stadt geleitet, woraufhin er den Weg zu einer Insel »Hajar« mit einem magischen Schatz erklärt. Wieder zurück in den Zellen, können Sie die verschlossene Tür nur öffnen, indem Sie den Hebel in jeder Zelle finden, der sich hinter der grünen Flechte an der Wand verbirgt. Dazu legt man auf die naheliegendste Bodenplatte einen Stein und hackt auf die Flechte ein, bis hier der Hebel erscheint. An den sechs Hebeln ziehen und die Tür wird sich öffnen.

Im nächsten Raum sind wiederum acht Hebel, welche die Zellen im anschließenden Trakt öffnen. Um dem folgenden Kampf einen gewissen Reiz zu geben, sollten Sie alle Hebel unmittelbar aufeinander ziehen. Die angrenzende Tür öffnet man wieder, indem die beiden Druckplatten durch den Stein bzw. den Tisch beschwert werden. Nach dem großen Gehacke gelangen wir durch eine der südlichen Zellen und dem Durchschreiten eines langen Ganges in den Gefängnisbereich. Beim Vater angekommen erzählt er Ihnen die Geschichte über die Nameless Masters und nennt die Insel »Al Naqqil«, zu der Sie jedoch noch nicht segeln können, da diese hinter einer Nebelwand verborgen liegt. Der Rückweg ist versperrt; um zu entkommen, werden die Wachen bestochen. Vor Verlassen des Palastes sollten Sie nicht die Rückgabe des Schlüssels an Samia vergessen.

Wieder zurück auf dem Schiff segeln Sie zu »Hajar«. Mit etwas Geschick und einigen Heiltränken wird man es hier sicherlich bald schaffen, den Blitzen auszuweichen und die Truhe vier Mal zu berühren. Nachdem sie geplündert wurde, segeln wir zurück nach Bandar und betreten den Palast. Am Eingang finden Sie die Notiz, sofort zu Obdel südlich des Banquet-Raumes zu kommen. Obdels Beschuldigungen an den Wesir sollte man jedoch mit Vorsicht genießen. Desweiteren gibt er Ihnen einen Ring, mit dem Sie sich vom westlichen Meditationsraum (der mit dem seltsamen Muster auf dem Boden) in die Privatgemächer des Wesirs teleportieren.

Hier dürfen Sie unter keinen Umständen in die Arme der Wachen laufen. Zur Sicherheit verstecken wir uns ab und an hinter den Säulen. Lesen Sie ruhig alle Schriftrollen, öffnen jedoch keine Truhe - außer denen hinter der Geheimtür. Den Schlüssel zur Geheimtür erhält man von der rechten Haremsdame. An den beiden Wachen kommen Sie auf dem Hinweg vorbei, indem Sie den Teewagen wegschieben. Auf dem Rückweg verstecken wir uns hinter der Tür, bis die Haremsdame die Wachen abgelenkt hat. Der Schlüssel wird nach öffnen der Tür wieder unter das Bett gelegt.

Nach dem Zurückteleportieren suchen Sie Obdel erneut auf, da Sie nicht von der Schuld des Wesirs überzeugt sind. Dieser befindet sich jedoch nicht mehr im Palast, sondern am Stadttor (wie wir aus der Schriftrolle erfahren, die in seinem Gemach liegt: mittleres Zimmer im südwestlichen Wohnbereich. Am Stadttor angekommen, belauscht man ein interessantes Gespräch, woraufhin wir Obdel zur Rede stellen und dann zum Strand eilen. Anschließend segeln Sie nach »Al 'Katraz«.



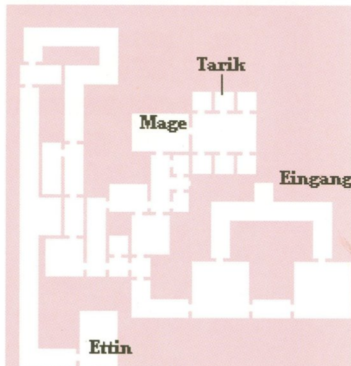
Die Insel Al'Katraz

Al 'Katraz:

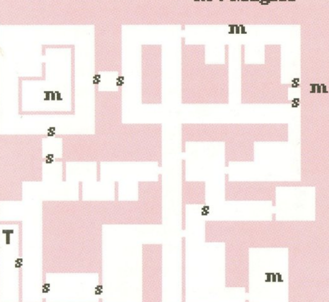
Auf dieser Insel begegnen Ihnen zwei verfeindete Klans, die Sie wieder befrieden sollen. Ziel der Aktion: Dann in den beiden Shrines meditieren und durch den Brunnen in das Verließ hinabzusteigen. Die Schlüssel zu den Shrines befinden sich nördlich außerhalb der Siedlung hinter illusionären Flammen. Um die Klans zu vereinigen, weisen Sie einfach alle Beschuldigungen von sich, ein Spion der anderen Seite zu sein. Anschließend wird das Paßwort zum Betreten des Brunnens verraten: »Bazan und hama«. Im Verließ sollten Sie sich zuerst an die von Monstern gesäuberten Gebiete halten, und die dortigen Wächter ausschalten.

Der Magier im Norden erweist sich dabei als besonders hartnäckig. Erst nachdem Sie Ihren stummen Bruder Tarik aus den nördlichen Zellen befreit und zu Ihrem Schiff gebracht haben, sollten Sie sich in das Gebiet der Kreaturen wagen. Der Ettin im südwestlichen Teil des Verlieses muß dabei nicht unbedingt getötet werden. Falls Sie sich doch dafür entscheiden, blenden Sie Ihn mit »Sun Dazzle« und bedienen Ihn mit einigen magischen Geschossen und Feuerbällen. Da er recht flink herumläuft, ist er schwer durch andere Geschoßsprüche zu treffen.

Nachdem wir das Verließ erkundet haben, gehen wir wieder aufs Schiff und verständigen uns mit dem Bru-



Das Dungeon unter Al'Katraz



Al Niqqil auf einen Blick

der. Er deutet an, daß seine Stimme auf der Insel »Aballat« gefangen gehalten wird, die dadurch zum nächsten Reiseziel wird.

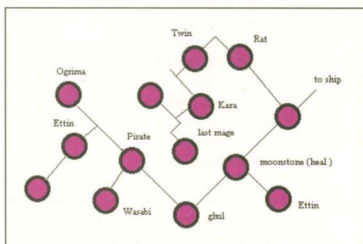
Als erstes gehen Sie auf Aballat um den Gebäudekomplex herum und öffnen alle drei Flaschen, unter denen sich auch die mit des Bruders Stimme befindet. Dann betritt man den Hof des Gebäudes und öffnet auch diese Flaschen (hierzu müssen nicht alle Wesen getötet werden). Wieder auf dem Schiff angekommen, kann Ihr Bruder Tarik nun endlich wieder den Genie Muliban beschwören. Durch Rückwärts-Aufsagen des Spruchs wird er vom Geniefluch befreit.

Tarik erzählt Ihnen, daß die namenlosen Meister Ihren Vater aus dem Weg räumen wollen, um den unter Zaratan gelegenen magischen Moonstone zu besitzen. Um die namenlosen Meister besiegen zu können, entfernt Muliban den Nebel vor der Insel »Al Niqqil«, wobei er dann mit Tarik nach Bandar teleportiert, um die Exekution Ihres Vaters zu verhindern. Sie können nun in die letzte entscheidende Schlacht nach »Al Niqqil« segeln, sollten sich vorher jedoch heilen lassen, da die Insel auf normalem Weg nicht mehr verlassen werden kann.

Al Niqqil

Nachdem Sie die ersten harmlosen Fallen überwunden haben, sollten Sie zuerst die westlichen und östlichen Bereiche erkunden, bevor es weiter nach Norden geht. An einigen Stellen treffen Sie auf äußerst lästige Zauberer, die Sie am Besten mit magischen Shards bekämpfen, da diese schon halb zu Schatten geworden und somit schwer zu treffen sind. Auch verbergen sich hier viele Geheimtüren, die am Pulsieren der Wände erkannt werden. Letztendlich müssen Sie drei Amulette besitzen und dann in den Teleporter steigen, woraufhin Sie in eine andere Dimension gebracht werden.

Hier sollte man alle grünen Orbs zerstören, wonach jeweils ein Monster oder eine gerettete Person erscheint. Nachdem der letzte Zauberer getötet wurde, erscheint Muliban und gratuliert zum bestandenen Abenteuer. **(hl)**



Die Plattformen in der fremden Dimension

FINANZ-STRATEGIEN

RAILROAD TYCOON DELUXE

Bankrotte Eisenbahnlinien müssen nicht sein – mit unseren Tips scheffeln Sie bei Railroad Tycoon Deluxe das große Geld.

Sie möchten eine Menge Kohle verdienen, Ihre Gegner am Boden halten und die Gesellschaften der Rivalen zu gegebener Zeit mühelos einverleiben? Dann sollten Sie die Tips von Michael Bayertz aus Paderborn aufmerksam lesen. Der Eisenbahnmogul kennt sich mit »Railroad Tycoon Deluxe« bestens aus und hilft Ihnen, vom Schaffner zum Schienengiganten aufzusteigen.

Natürlich spielen wir auf dem Tycoon-Level mit allen Schwierigkeiten (sonst gibt's Punktabzug bei der Endabrechnung). Am Anfang bauen wir eine Mini-Linie auf. Man verbindet zwei Städte und setzt zum Beispiel einen Post- und einen Passagierzug in Dienst. Die Linie sollte möglichst billig realisiert werden, da wir viel Geld für Aktiengeschäfte brauchen und nicht unnötig viele Bonds ausgeben wollen. Es sollten nicht viel mehr als 500000 Dollar verpulvert werden. Die Linie dient nur einem Zweck: sie sollte im Jahr soviel Geld einbringen, daß die laufenden Unkosten gedeckt werden. Diese Unkosten resultieren aus den Zinszahlungen, die wir für die ausgegebenen Bonds hinblättern müssen.

Wenn der erste Zug über unsere Gleise rollt, schauen wir auf unser Bares. Nun bringen wir Bonds unters Volk. Es werden 1,4 Millionen Dollar benötigt, um den ersten Gegner zu begrüßen. Sobald dieser auftaucht, wird es ernst. Er sieht unseren Haufen Bargeld, kriegt einen Schreck und wird anfangen, eigene Aktien zu kaufen. In dem Moment, in dem die Meldung kommt, daß eine neue Gesellschaft gegründet wurde, gibt es zwei Möglichkeiten:

1) Wir hatten zufällig kurz vorher unseren Broker angerufen (ein grünes »B« ist zu sehen). Das bedeutet in der Regel, daß wir sofort nach der Meldung im Broker-Menü sind und vor dem Gegner sein erstes Aktienpaket kaufen können. Dann sollte der Schampus kalt sein, denn jetzt werden er und wir abwechselnd seine Aktien kaufen (nach Rückkehr auf den Hauptschirm sofort wieder »F9« drücken!). Da der Aktienpreis sehr schnell steigt und der werte Kollege nur ca. 700000 Dollar Cash hat, muß er nach 30000 Aktien neue Bonds ausgeben. Das kostet ihn eine Runde. Wir hingegen haben genug Bargeld, um ohne Pause bis 60000 Aktien durchzuziehen. Er verliert seine 40000 Papiere an den Markt. Sollte er noch Geld haben – nehmen Sie's!

2) Doch wie kommen wir nun an mehr? Ganz einfach: wir verkaufen 10000 Aktien. Er erlangt die Kontrolle über seine Firma zurück, gibt neue Bonds aus (was wir ja leider nicht für ihn machen können) und kauft wieder sein erstes Aktienpaket. Die Meldung, daß er 10000 Aktien gekauft hat, warten wir ab und drücken sofort wieder »F9«. Es ist wichtig, daß er zuerst kauft, denn erst ab dem Kauf sind seine Bonds wirklich ausgegeben und das Geld in seiner Kasse. Wir tun es ihm gleich, erlangen so erneut 60000 Aktien und saugen wieder Bares ab.

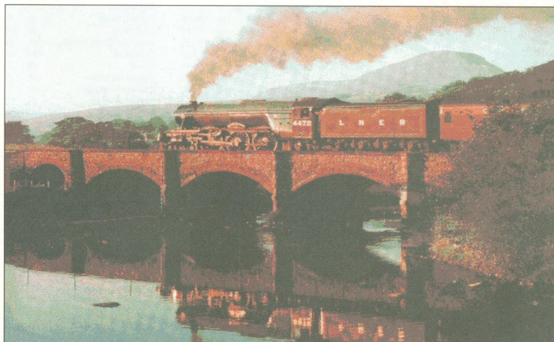
Da er zwischendurch immer wieder Aktien kauft, können wir leider nie die gesamten 500000 Dollar abschöpfen. So schlimm ist das aber nicht, denn durch seine Käufe steigt ja auch der Wert unserer Papiere. Bedenken Sie, daß wir 50000 Aktien zu einem Preis von unter 25 Dollar gekauft haben und nach wenigen Monaten werden sie auf über 40 Dollar stehen. Dieses Spiel wiederholt sich, solange er neue Bonds aufnehmen kann. Zuletzt werden dann noch alle Restaktien verkauft.

Die ganze Aktion wird über den Daumen gepeilt zwölf bis 18 Monate dauern. Das heißt für uns, daß es nicht lohnt, ein paar Monate vor Ende einer Finanzperiode noch einzusteigen, denn: nie mit einer »angesaugten« Tochtergesellschaft in die Abrechnung gehen. Deren Aktien fallen nämlich logischerweise ganz furchtbar in den Keller. Wenn für Aktien 15 bis 20 Dollar bezahlt wurden, die dann nur noch drei oder vier Dollar wert sind, ist das sehr schlecht fürs Geschäft. Weiterhin ist die Interest-Rate zu beachten.

Das war jedoch nicht die ganze Weisheit. Wir haben uns gerade mit dem günstigsten Fall beschäftigt. Unangenehmer sind folgende Konstellationen:

Der erste Gegner taucht auf und unser grünes »B« leuchtet nicht (leider der häufigere Fall). Das bedeutet, daß er das erste Paket bekommt. Einzuholen ist er nicht mehr. Trotzdem bieten wir fleißig mit. Es ist nötig, ihn zu zwingen, 50000 Aktien zu kaufen. Das bindet nämlich sein Kapital und er kommt nicht auf dumme Gedanken (z.B. eine Linie zu bauen). Man muß immer aufpassen, keinen Gegner hochkommen zulassen. Zwar stellen sie mit einer oder zwei Verbindungen noch keine zu große Gefahr dar, aber ihre Kurse steigen dann bei der nächsten Abrechnung.

Gerade in der Anfangsphase bekommen wir dann kein Geld mehr zusammen, um sie aufzukaufen. Ist das erst einmal eingetreten, treten sehr schnell ernste Probleme auf. Wir selbst brechen bei 40000 Aktien ab. Der Computergegner sitzt dann auf seinen 50000 Papieren und wird es nicht riskieren, welche zu verkaufen. Jetzt wartet man bis etwa vier Monate vor Abrechnungstag und verkauft dann alles. Wenn er nicht auch anfängt, Anteile

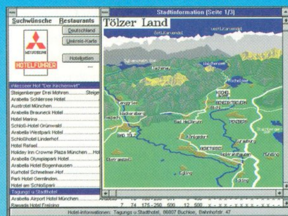


Mit unseren Tips zu Railroad Tycoon Deluxe werden Sie zum Hansdampf in allen Gassen

S. Menzel

Markensoftware mal echt preiswert!

1 Mitsubishi Hotelführer



Mitsubishi Hotelführer – Das Kommunikationsgenie unter den Hotelführern

Sie suchen in Frankfurt ein gemütliches Business-Hotel in Flughafennähe, das sowohl Tagungsräume als auch besonders gutes Essen bietet? Oder das nette Hotel in Nähe des Kudamms für Ihren Wochenendtrip, ohne mehr als 100,– DM für eine Übernachtung auszugeben?

Mit dem Mitsubishi Hotelführer kein Problem: In Sekunden finden Sie über die automatische Suche das für Sie Passende unter mehr als 7.000 Hotels und Restaurants in über 2.500 Städten und ca. 40 Ferienregionen.

- Suche nach Preis, Zielort, Tagungsmöglichkeiten, Sportangebot, Kinderfreundlichkeit, Restaurant im Haus u.v.m.
- Automatische Anfrage und Reservierung
- Sammelanfrage an ausgewählte Hotels
- **Alle Gault Millau Restaurants mit Bewertung**

1a DOS-Version
DM 99,–

1b WINDOWS-Version
DM 129,–

2 Turbo Anti-Virus

Die aktuellste Version eines der führenden Antivirenprogramme für ein Taschengeld!

Ausgestattet mit den Leistungsmerkmalen eines Profiprogramms erkennt und vernichtet TURBO ANTI-VIRUS alle bekannten Computerviren. Dabei sorgen Immunisierungsfunktionen und Prüfsummenkontrolle für zusätzlichen Schutz.



- Regelmäßiger Updateservice erhältlich
- Bedienerfreundlich durch SAA-Oberfläche

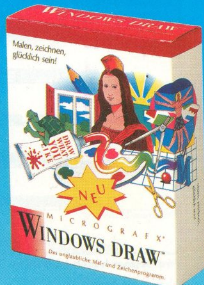
DM 69,–

3 Privata

Wenn auch Sie Ihre privaten Einnahmen und Ausgaben nach den etablierten Grundsätzen der doppelten Buchführung steuern wollen, ohne Buchhaltungsprofi zu sein, dann ist PRIVATA das Programm Ihrer Wahl. Denn in kürzester Zeit nutzen Sie das gesamte Leistungsspektrum von PRIVATA zum Steuern Ihres Finanzhaushalts.

- Familienbudget und Haushaltsbuch
- Fahrtenbuch und Reisekosten
- Provisionen
- Angebotsvergleich
- Banküberweisung und Anlage-/Depotverwaltung

DM 99,–



4 Windows Draw 3.1

Das einzigartige Zeichenprogramm von Micrografx!

Windows Draw zum professionellen Gestalten von Vektor- und Präsentationsgrafiken.

- Kreise, Kreissegmente, Polygone, Linien, Bögen und Rechtecke
- Freihandzeichnen, Beziérkurven und Objektbearbeitung mit Umformen, Gruppieren, Glätten, Kippen, Ausrichten
- Umfangreiche Zeichen- und Konstruktions-Funktionen
- WYSIWYG-Darstellung mit stufenloser Vergrößerung und automatischem Ausrichten von Objekten
- Bis zu 16 Mio. Farben, frei definierbare Farbverläufe und eigene Farb-Creationen
- Import und Export von WMF-, CGM-, GEM-, PIC-, EPS-, PCX- und TIFF-Grafiken

plus

- **32 neue TrueType Fonts und 8 Outline-Fonts**
- **Über 2600 ClipArts und ClipArt-Manager**

DM 99,–

Ja ich bestelle gegen:

- ❑ Vorauskasse per Scheck: + DM 6,– (nur innerhalb Deutschlands)
- ❑ Nachnahme Inland + DM 9,–
- ❑ Nachnahme Ausland + DM 15,–
- ❑ Bankeinzug Inland: + DM 6,– (Nur gültig mit Unterschrift - sonst Lieferung geg. Nachnahme)

Bankverbindung:

BLZ ______________ Kto. ______________

Bank ______________



Die Bestell-Hotline: 08121/769-102 oder fix faxen: 08121/769-103

Bitte gewünschtes Produkt anhand der Produktnummer ankreuzen.

1a 000282 | 1b 000296 | 2 000352 | 3 000262 | 4 660726

DMV Software
Postfach 1146

85580 Poing

Meine Adresse: 040851

Name ______________

Straße ______________

PLZ/Ort ______________

Datum/Unterschrift - Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.) ______________

Bitte Coupon abtrennen und im Sichtfensterkuvert einsenden.

Train Report:Brussels & Lille RR Train class/route	Revenue: YTD	Last Year	Lifetime
1)Express/Bru->Lil	£ 56,000	£ 114,000 (18 mph)	£ 3,471,000 £ 11,000
2)Express/Bru->Rei	£ 59,000	£ 111,000 (16 mph)	£ 3,191,000 £ 12,000
3)Limited/>Rei-Bru	£ 64,000	£ 166,000 (25 mph)	£ 1,918,000 £ 4,000
4)Express/>Rei-Met	£ 117,000	£ 225,000 (21 mph)	£ 2,222,000 £ 12,000
5)Express/>Stu-Mun	£ 55,000	£ 179,000 (20 mph)	£ 1,610,000 £ 12,000
6)Express/Mun->Reg	£ 78,000	£ 132,000 (18 mph)	£ 964,000 £ 15,000

Ihre Gegner haben bald keine Chance mehr

abzustoßen, verkaufen wir sogar mit kleinem Gewinn. Da er nicht die Zeit hatte zu bauen, sinkt sein Kurs nach der Abrechnung kräftig. Wir versuchen es nächstes Jahr noch einmal.

Kurz vor Ende einer Periode sollte man übrigens seine Bonds zurückkaufen, wodurch Zinszahlungen gespart werden, die bei rund 1,5 Millionen Dollar ganz schön saftig sein können. Aber nicht vergessen: Sofort nach dem Start der neuen Periode wieder die Kasse auf 1,4 Millionen aufstocken.

Nun zu einem anderen Problem, das uns in der Anfangsphase zu schaffen machen kann. Was machen wir, wenn die neuen Gesellschaften wie Pilze aus den Schwellen schießen? Es hat sich bewährt, nach Punkt 2 vorzugehen; und zwar mit einem Gegner nach dem anderen. Man treibt den ersten auf 50000 Aktien hoch und zieht sich sofort zurück. Wenn wir es nicht mit einem Finanzhai zu tun haben (z.B. der Zar), wird er feige auf seinen 50000 Scheinen sitzen bleiben, bis er dann kurz vor Periodenende auch verkauft.

In der Zwischenzeit haben wir die anderen Tycoons nach eben diesem System bearbeitet. Mit ein wenig Glück halten wir so auch mehrere Gegner in Schach. Schön wäre es, wenn uns einer dabei auch richtig ins Netz geht und wir so wenigstens ein bißchen Geld abgreifen können. Sollte jemand tatsächlich immer verkaufen, wenn wir das tun, müssen wir ihn eben mehrmals pro Periode angreifen.

Es geht halt am Anfang manchmal etwas hoch mehr, aber nachdem man einige Erfahrungen mit dem System gesammelt hat, bekommt man ein Gefühl für das richtige Timing. Sollte doch einmal ein Gegner durch unsere Maschen schlüpfen, dann nicht gleich den Kopf hängen lassen. Wir verdienen mit unserem System ja nicht schlecht. Schlimmstenfalls wird es uns irgendwann einmal einige Millionen kosten, einen Ausreißer zu schlucken.

Angenommen, die etwas heiße Anfangsphase sei vorbei. Wir haben die eine oder andere Million auf der hohen Kante. Völlig zur Ruhe kommen wir so auf Dauer natürlich nicht, denn für jeden, der absorviert wird, kommt ja bald ein neuer Konkurrent. Es ist nun an der Zeit, einen Gegner permanent zu kaufen. Man wartet auf eine neue Gesellschaft. Tritt Fall 1 ein, wird sie einfach übernommen. Wir stecken soviel Geld hinein, daß ihre Bonds bezahlt werden können und ca. 500000 Dollar in der Kasse sind.

Nun läßt man eine Strecke bauen (wenn möglich auch zwei). Das dürfte genügen, damit sie sich selbst über Wasser halten kann. Tritt Fall 2 ein, kaufen wir 50000 Aktien. Das wird der Rivale auch tun. Wir warten jetzt die nächste Abrechnung ab. Unsere teuer erstandenen Aktien fallen stark ab, aber das können wir uns mittlerweile ja leisten.

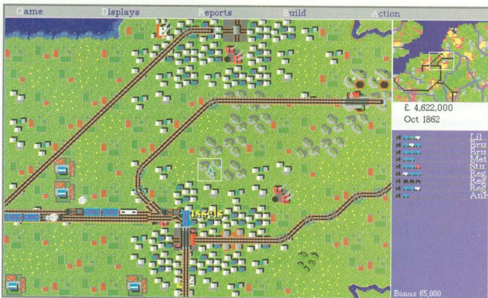
Nach der Abrechnung fällt der Preis vielleicht auf sieben bis 14 Dollar (die Übernahme kostet nur noch die Hälfte oder gar nur ein Viertel). Diese Taktik verwenden wir ab jetzt bei allen Fall-2-Aktionen.

Wir ziehen uns bei 50000 gegen 40000 Aktien-Stand nicht mehr zurück, sondern ziehen auf 50/50 gleich, warten eine Runde und »saugen ab«. Das ist sicherer.

Nach diesen taktischen Überlegungen folgt etwas Strategie. Mittelfristig (zehn bis 15 Jahre) ist darauf zu achten, daß man auch die eigenen Aktien aufstockt. Mit unserer Kasse geht es ständig auf und ab, unser Eisenbahnnetz ist kaum etwas wert (da ja praktisch nicht vorhanden) und das macht die Anleger ein wenig nervös. Diese werden dann ob unserer unorthodoxen Geschäftspraktiken ruppig und wollen uns feuern. Doch der moderne Tycoon ist sich ja bewußt, daß das ab 50 Prozent eigenem Aktienanteil nicht mehr möglich ist. Nach 40 Jahren sollten vier Gesellschaften im Stall stehen. Zehn Jahre massive Expansion der Tochtergesellschaften machen sich dann ganz gut. Diese liefern nun gutes Geld, welches dazu dient, das eigene Netz aufzubauen.

Das geht schneller als man denkt. Nach weiteren zehn Jahren ist man auf die Hilfe der Töchter nicht mehr angewiesen. Auf diese Weise haben Sie nach ca. 80 Jahren jedes Nest auf der Karte mit einer der vier Gesellschaften abgedeckt. Die kleinen Orte bindet man natürlich an die Töchter an, während man sich selbst die Großstädte schnappt.

Eine letzter Tip zur heißen Anfangsphase: möglicherweise stört es Sie, daß man sich am Anfang mit mehreren Gegnern herumärgern muß. Kaum ist eine Gesellschaft aufgelöst worden, rückt eine Neue nach. Hier empfiehlt sich: Nehmen Sie jedem Rivalen nicht zwei oder mehr Millionen Dollar ab, sondern begnügen Sie sich vielleicht mit einer pro Tycoon. So wird es der Konkurrenzgesellschaft nicht möglich sein, nach oben zu kommen, sie wird aber auch nicht sofort wieder aufgelöst. Da sie nicht gefährlich werden kann, bleibt genug Zeit, sich um die anderen Gegner zu kümmern. **(fs)**



Es kann nur einen geben im Eisenbahndschungel

DOS INTERNATIONAL – das moderne Computer-Magazin:



Hier kommt Ihr Lichtblick am PC-Horizont



Wenn Ihr PC sich 'mal wieder verabschiedet und nichts als einen schwarzen Bildschirm zurückläßt, wenn die Arbeit mit Ihrem PC von ineffizienten Erscheinungen überschattet ist, oder wenn Ihnen prinzipiell der PC-Blätterwald zu dunkel ist – dann probieren Sie doch ab heute die neue DOS INTERNATIONAL – den Lichtblick am PC-Horizont!
Mit erstklassigem, auf Ihre praktischen Bedürfnisse zugeschnittenem PC-Wissen scheint die neue DOS INTERNATIONAL auch in die letzten Winkel unbekannter Computer-Räume. Und da die neue DOS INTERNATIONAL dies alles in der optimalen Themen-Mischung erhellt, ist es sicherlich nicht übertrieben zu sagen:
Mit der neuen DOS INTERNATIONAL werden Sie garantiert die eine oder andere Erleuchtung haben…

DMV Verlag für Computerzeitschriften und Software

Jetzt überall im Zeitschriftenhandel!

DOS INTERNATIONAL: Darauf können Sie sich verlassen!

TIEFSEE-TIPS

SEA WOLF

Wem bei dieser neuen U-Boot-Simulation das Wasser bis zum Hals steht, der sollte den Klabautermann von Bord jagen und lieber unsere Tips lesen.



Kapitän Matthias Noch aus Hamburg zeigt allen Landratten, warum bei der U-Boot-Simulation Sea Wolf auf das »Ping« kein »Pong« folgt. Seine Tips für die einzelnen Missionen sind bewußt allgemein gehalten, weil das Programm die Missionen stets etwas variiert und somit jeder seine eigene Taktik benutzen kann.

Mission 1

Rollen Sie die Sonarschleppe aus und warten Sie ab. Nicht von der feindlichen Kampfgruppe nervös machen lassen.

Mission 2

Hier ist hauptsächlich darauf zu achten, daß man nicht die eigenen Schiffe trifft. Die Raketen sollten für weiter entfernte Fregatten aufgehoben werden. Den Rest kann man leicht mit Torpedos versenken.

Mission 3

Das entscheidende Moment in dieser Mission ist die richtige Angriffsposition. Man sollte versuchen, in den Rücken der Kampfgruppe zu kommen. So werden Sie erst recht spät entdeckt und haben die beste Sonarsicht nach vorn. Sobald man die feindlichen U-Boote entdeckt hat, müssen diese vorrangig ausgeschaltet werden.

Mission 4

Diese Mission erfordert gute Nerven, denn man trifft gleich auf vier gegnerische U-Boote, drei SSBNs und ein SSN. Die Sea-Lance sollte man gegen das Jagd-U-Boot der Viktor I Klasse einsetzten, da es die größte Gefahr darstellt und deshalb auch am schnellsten beseitigt werden muß.

Mission 5

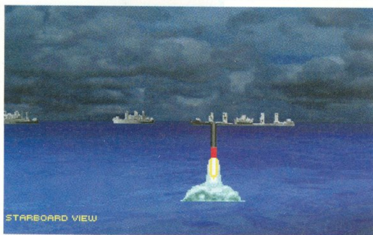
Diese Eskortmission hat so ihre Tücken. Wir stoßen auf zwei bis drei gegnerische U-Boote im Einsatzgebiet. Da ein wirksamer Angriff auf die eigenen Schiffe verhindert werden muß, ist es wichtig, die feindlichen U-Boote möglichst schnell zu finden und zu zerstören. Sie sollten keinerlei Rücksicht auf das Material nehmen: Lieber ein paar Torpedos zuviel abgeschossen, als eines zu wenig und ein eigenes Schiff verloren. Dabei müssen wir aber höllisch aufpassen, daß sich nicht ein eigener Torpedo verirrt und großen Schaden anrichtet. Man sollte immer wissen, wo der Detonationsknopf zu finden ist.

Mission 6

Konzentration ist bei dieser Mission in einem besonders hohem Maße erforderlich, da neben einer Vielzahl von unterschiedlichen gegnerischen U-Booten auch noch eigene Kollegen vor Ort sind. Im ganzen trifft man auf so ziemlich alles, was das Unterwasserleben zu bieten hat. Wer bei den vielen feindlichen und freundlichen U-Booten und ihren Angriffen nicht die Kontrolle verlieren will, nimmt sich besser ein gegnerisches U-Boot nach dem andern vor.
Achtung: Sie sollten immer eine ungefähre Vorstellung davon haben, was der Kollege (SSN Permit) macht, damit man ihn nicht versehentlich versenkt oder an einem bereits dem Tode geweihten U-Boot Torpedos und Zeit verschwendet.

Mission 7

Auf zum großen Halali! Freie Schußbahn auf die schönsten Ziele verheißt diese Mission. Für die kleineren Schiffe reichen meistens ein bis zwei Torpedos, für die großen Pötte müssen es wenigstens drei sein. Aber Vorsicht, selbst verträgt man auch nur drei Treffer!



Gegen schnelle Gegner richten Raketen mehr aus als Torpedos.

Mission 8

Als erstes müssen die Delta I und II entdeckt werden, aber Vorsicht: Nur weil sie alt und laut sind, bedeutet das nicht, daß man sie auch leicht trifft.

Mission 9

Eine gegnerische Kampfgruppe attackiert eine freundliche Frachtergruppe, die von einem Zerstörer und zwei Fregatten geschützt wird. Zeit bedeutet alles! Sofort die Slava angreifen, weil sie der gefährlichste Gegner ist.

Mission 10

Sechs Fregatten und vier weitere Unterstützungsschiffe warten auf ihre Verschrottung durch ein paar gutgezielte Torpedotreffer. Aber auch die Jungs von der anderen Seite möchten ein paar von den Dingern anbringen, besonders die Herrschaften in Viktor II.

Mission 11

Ziel ist eine amphibische Angriffsgruppe, bestehend aus vier Ivan Rogov LPDs und zwei Alligator LSTs, dazu noch acht weitere kleinere Unterstützungsschiffe. Aber auch zwei gegnerische SSNs sind in der Gegend. Halten Sie gut die Augen offen, wenn Sie die Landungsschiffe angreifen.

Mission 12

Der Angriff gegen die etwa zehn Schiffe starke Kampfgruppe ist gefährlich, da sie bestens gegen U-Boot-Angriffe gerüstet ist. Zusätzlich macht uns noch ein »Charlie« das Leben schwer, welches mit SS-N-15 ausgerüstet ist. Man muß schnell reagieren, darf dabei aber nicht die Zerstörer aus den Augen verlieren.

Mission 13

Zusammen mit zwei britischen U-Booten geht es diesmal auf die Jagd nach feindlichen Frachtern. Eine sehr genaue Zielidentifizierung ist vonnöten, will man nicht befreundete Schiffe beschießen. Aber neben dem Gefecht über dem Meeresspiegel ist auch ein Unterwasserkampf zu führen, denn es befinden sich verschiedene feindliche U-Boote im Gebiet. Ansonsten gelten die üblichen Vorsichtsmaßnahmen, wenn man mit befreundeten U-Booten zusammen operiert. Gleich zu Anfang ist schnelle Reaktion gefragt, da sich ein gegnerisches Echo II in bester Schußposition leicht unterhalb des eigenen Hecks befindet.

Mission 14

Unter Wasser ist die Hölle los, denn diesmal haben es gleich fünf U-Boote auf Sie abgesehen. Den besten Schutz bietet kurzfristig die Frachtergruppe über Ihnen. Nachdem man die Sonarschleppe ausgefahren hat, beginnt die Sondierung. Am besten laden Sie gleich drei Torpedos in die Kammern und fluten diese, denn die ersten Gegner lassen nicht lange auf sich warten.
Die feindlichen U-Boote greifen nach Möglichkeit von allen Seiten gleichzeitig an. Da hilft nur: Nerven bewahren und gut verteilt feuern. Am besten zwei

Torpedos auf einmal, weil man so drei Gegner gleichzeitig in die Defensivposition zwingen kann.

Mission 15

Diesmal haben wir es mit zwei Gruppen von Kampfschiffen zu tun. Hauptziel ist der Flottenteil um den Schlachtkreuzer der Kirov-Klasse. Um die Mission erfolgreich zu beenden, müssen alle Schiffe aus dieser Gruppe versenkt werden; die übrigen sind nur Gelegenheitsziele. Ein besonderes Problem können die auf dem Schlachtkreuzer stationierten Hormone-Helikopter werden. Es empfiehlt sich, diese zuerst anzugreifen.

Mission 16

Wir bekommen es mit vier gegnerischen Jagd-U-Booten zu tun. Um sich gleich zu Anfang ein bißchen Luft zu schaffen, sollte die Sea-Lance eingesetzt werden, um wenigstens einen der Gegner schnell auszuschalten. Diese Vierergruppe ist bestens auf alles vorbereitet.

Die gegnerischen U-Boot-Kapitäne wenden oftmals ein Täuschungsmanöver an, indem sie ihre Torpedos nicht gleich scharfmachen, sondern erst eine Strecke laufen lassen, um sie dann aus einem ganz andern Winkel auf unser Boot zu lenken.

Mission 17

Bei dieser Mission ist wieder mit Angriffen aus allen Richtungen zu rechnen, da nicht nur eine Gruppe von Kreuzern Jagd auf Sie macht, sondern auch deren Hubschrauber. Zusätzlich greift ein in der Gegend befindliches U-Boot der Viktor-Klasse ein. Sollte der Verband sehr geschlossen agieren, müssen Sie ein bißchen warten und sich eine andere Angriffsposition suchen, aber die Hubschrauber sind überall.

Wenn man es geschafft hat, sich in das Heckfahrwasser der größeren Schiffe zu manövrieren, kann in aller Ruhe der Angriff vorbereitet werden.

Mission 18

Ziel der Mission ist eine Gruppe von alten SS Foxtrotts. Hilfe kommt von einer Gruppe eigener U-Boot-Jäger. Man kann mit der Ticonderoga die Foxtrotts um die Wette versenken.

Mission 19

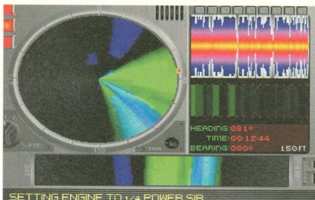
Beim Eintreffen am Einsatzort ist bereits ein Gefecht eigener Frachter und Tanker im Gange. Eine größere Gruppe von Viktors (IIer und IIIer) hat sich in Position für einen vernichtenden Schlag gebracht. Durch das große Chaos an der Oberfläche wird es sehr schwer, die gegnerischen U-Boote zu entdecken. Wer mutig ist, benutzt das aktive Sonar, um die Position der Gegner zu ermitteln und die eigene zu verraten. Wenn man schnell genug ist, können auf diese Weise die gegnerischen U-Boote vernichtet werden, ehe sie die Frachterflotte vollkommen zerstört haben.

Plötzlich taucht noch ein Alfa SSN auf. Nun beginnt ein sehr gefährliches Duell. Benutzen Sie bevorzugt Sea-Lances, denn das Alfa ist zu schnell für normale Torpedos.

Mission 20

In dieser Eskort-Mission geht es darum, eine Gruppe von sieben Frachtern und drei Begleitschiffen vor U-Boot-Angriffen zu schützen. An Bord des Zerstörers sind Hubschrauber stationiert, die gleichfalls nach U-Booten suchen. Die gegnerische Angriffsgruppe besteht nur aus zwei Jagd-U-Booten, meistens Viktor III oder November. Da diese bereits den Kampf eröffnet haben, wenn Sie eintreffen, ist Zeit wieder einmal der wichtigste Faktor. Deshalb empfiehlt sich der Ein-

Inserentenverzeichnis



Behalten Sie das Echolot immer gut im Auge, sonst schleicht sich ein Gegner unbemerkt heran

satz der Sea-Lance.

Da der eigene Schutz hinter dem des Konvois zurück stehen muß, muß man sofort mittels Sonarsignal die Position der gegnerischen U-Boote ausmachen.

Da das Viktor III in der Lage ist, Antischiff-Raketen abzuschießen, sollte es als erstes mit Sea-Lance angegriffen werden. Um das November-Boot kümmern Sie sich mit Torpedos. Wichtig ist, die Entfernung zwischen den beiden U-Booten optimal zu verringern.

Mission 21

Diese Mission ist recht leicht. Nachdem man das Viktor II SSN ausgeschaltet hat, kann man in aller Ruhe die fünf Tanker versenken.

Mission 22

Zusammen mit einer Gruppe von Zerstörern und Fregatten geht es auf die Jagd nach einer Gruppe von Kilos. Sind die veralteten gegnerischen U-Boote ausgemacht, hat man leichtes Spiel mit ihnen. Sie sollten nur nicht in das Streugebiet der Wasserminen kommen, die von den eigenen Schiffen abgeworfen werden.

Mission 23

Diesmal treffen zwei größere Kampfgruppen aufeinander. Während sich oben die großen Schiffe bekriegen, kommt es unter Wasser erneut zu einem Duell mit einem Alfa SSN. Alfas sind unheimlich schwer zu finden, weil sie sich recht schnell bewegen können. Eine bewährte Methode ist, das Alfa mit einer einzelnen Sea-Lance anzugreifen. Dadurch wird es gezwungen, die Geschwindigkeit zu erhöhen und ein Ausweichmanöver zu starten. Dann bringen Sie Ihr Schiff in eine gute Schußposition.

Mission 24

Hier trifft man auf die Han SSN, einen schwer einzuschätzenden Gegner. Wie es sich zeigt, sind die Fähigkeiten des Han-Kapitäns nicht zu unterschätzen. Die Alligator LSTs sollten mittlerweile keinerlei Schwierigkeiten mehr machen.

Mission 25

Machen Sie den Weg frei für die Truppentransporter auf dem Weg nach Japan. Dies ist leichter gesagt als getan, denn die Gegner haben eine gefährliche Streitmacht zusammengestellt. Drei schwere Kreuzer, zwei Fregatten und zwei Unterstützungsschiffe. Außerdem haben die Kreuzer Hubschrauber an Bord. Das Auffinden der gegnerischen Schiffe ist kein Problem. Mit U-Booten muß nicht gerechnet werden.

Mission 26

Die Gegner kommen in dieser Mission in zwei Wellen. Zuerst die U-Boote, dann die Fregatten. Am besten man taucht unter den Han SSNs weg und setzt sich in ihren Rücken. Nachdem diese erledigt sind, kann man sich um die Fregatten kümmern.

Mission 27

Sie müssen es mit mehreren Großkampfschiffen aufnehmen, die zusätzlich noch mit Hubschraubern ausgestattet sind. Außerdem patrouillieren zwei Alfas die Gegend. Da man einen amerikanischen U-Boot-Angriff nicht erwartet, sind die Chancen für einen erfolgreichen ersten Angriff sehr gut. Danach sind die Gegner alarmiert und werden entsprechend aufpassen. Die Großkampfschiffe beherrschen ihre Ausweichmanöver perfekt, so daß es nicht allzu leicht ist, Erfolge zu erzielen. Auf keinen Fall sollte man vergessen, daß zwei Alfas warten. Desweiteren gibt es in der Bucht auch noch Minen, die nicht mit dem Sonar entdeckt werden können. Um die Kirov zu versenken, sind wenigstens vier Torpedos notwendig.

Mission 28

Diesmal begegnen wir einem Alfa und einem Akula SSN, zusätzlich befindet sich noch eine kleinere Überwassergruppe um eine Slava CG im Gebiet. Von der Slava aus operiert ein Hubschrauber. Bei der Bekämpfung der U-Boote kann es mit etwas Geschick gelingen, diese einzeln anzugreifen. Auf jeden Fall sollten immer genügend Torpedos oder Sea-Lance bereit gehalten werden. Dabei dürfen Sie nicht die Gefahr aus der Luft vergessen. Die Besatzung des Hubschraubers ist in der Lage, vier Torpedos in sehr kurzer Zeit abzufeuern. Für die Slava CG benutzt man am besten die Tomahawks.

Mission 29

Acht japanische Transporter und vier Zerstörer sind die Gegner in dieser Mission, dazu kommen noch zwei Alfas, die den Konvoi beschützen sollen. Die beiden gehen sehr aggressiv vor. Zuerst kümmern wir uns deshalb um die Alfas und danach um die Frachter, um die Mission zu erfüllen. Die Zerstörer sollten Sie nur bei Gelegenheit oder zum Schluß angreifen. Achtung: Es sind eigene Frachter in der Nähe!

Mission 30

Die drei Delta SSBNs, die Sie zerstören sollen, werden von drei SSNs beschützt, meistens Alfas und Akulas. Da man mit den drei SSBNs schon genug zu tun haben wird, sollte man den SSNs ausweichen, bis man die SSBNs versenkt hat.

In diesem Gebiet operiert auch ein eigenes SSBN, welches durch ein Sturgeon SSN geschützt wird. Kontrollieren Sie genau, wen Sie angreifen. Wegen der zahlreichen Jagd-U-Boote sollte man häufig das Sonar beobachten, ob sich nicht eines von hinten anschleicht. Wer einen Kampf mit den Jagd-U-Booten vermeiden will, kann sich auch am Boden verstecken und abwarten, bis die Missionszeit um ist. Manchmal ist dies der klügere Weg, vor allem, wenn man schon einen Treffer einstecken mußte.

Mission 31

Alfas und Akulas beschützen eine mittlere Kampfgruppe und eine Gruppe mit Frachtern. Zusätzlich befinden sich Hubschrauber auf U-Boot-Patrouille. Als erstes sollte man wie immer die U-Boote ausschalten, danach vorsichtig die Kampfschiffe angreifen. Die Zerstörer versuchen alles, um Sie aufzustöbern. Der Torpedo-Verbrauch dieser Mission ist sehr hoch, wir konzentrieren uns deshalb auf die Hauptziele (Frachter) und versenken die übrigen Ziele nur, wenn noch ausreichend Torpedos übrig sind. Die Tanker brauchen diesmal drei Treffer, um vernichtet zu werden.

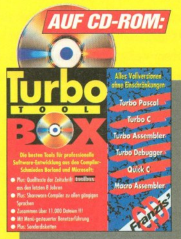
Mission 32

In der Abschlußmission muß der eigene Flugzeugträger vor den angreifenden Alfas und Akulas beschützt werden. Da keine Zeit ist, die Gegner vorsichtig auszumachen, sollten Sie das aktive Sonar benutzen. Dabei ist zu beachten, daß wieder eigene U-Boote in den Gewässern unterwegs sind. In diesen schwierigen Gewässern ist es besser, einem U-Boot sicher zu folgen, als drei gleichzeitig zu kontrollieren. Vorsicht ist vor den Wasserminen der eigenen U-Boote geboten.

Zum Abschluß noch ein allgemeiner Tip: Es kommt immer wieder vor, daß laut dem Sonar keine Schiffe mehr in der Gegend sind. Sieht man sich mit dem Periskop um, entdeckt man gelegentlich doch noch das eine oder andere qualmende Wrack. Solche brennenden Schrotthaufen sind Schiffe, die zwar besonders schwer beschädigt, aber nicht richtig versenkt wurden. Investieren Sie einen weiteren Torpedo in die Beseitigung, sonst wird das Wrack nicht als zerstört im Logbuch geführt. **(fs)**

Knüller & Knaller

FRANZIS-Software erhalten Sie in jeder Buchhandlung



Unglaublich: Compiler-Vollversionen von Microsoft und Borland. Zusammen mit unzähligen Power-Tools und gnadenlos vielen Quelltexten!

- Borland: Turbo-Pascal, Turbo C, Turbo Assembler, Turbo Debugger
- Microsoft: Quick C, Macro Assembler
- Programme und Quelltexte der Magazine PASCAL, toolbox und DOS toolbox
- Shareware-Compiler: C, Modula, Oberon, Fortran, Pascal und mehr
- Emulatoren, Demos, BGI-Treiber

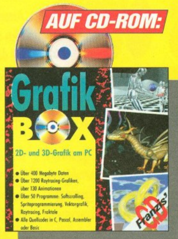
Insgesamt über 11.000 Dateien!

Toolbox

1994

ISBN 3-7723-**6533-7**

ÖS 418,–/SFr 49,–/DM **49,–**



Grafik-Galerie und Bildbearbeitungs-Bibliothek - Hier sehen Sie, was heute machbar ist und wie es zu machen ist: ● 1.200 faszinierende Raytracing-Grafiken ● über 130 Animationen mit teils über 3.000 Einzelbildern ● über 50 Programme für Smoothscrolling, Vektorgrafik, Sprite-Programmierung, Raytracing, Fraktale, Drahtmodelle ● alle Quellcodes in C, Pascal, Assembler oder Basic. Die Spezial-Sammlung für Freunde anspruchsvoller Computer-Grafiken und Programmierer von Hochleistungsgrafik.

Grafik-Box

1994

ISBN 3-7723-**5084-4**

ÖS 338,–/SFr 39,80/DM **39,80**



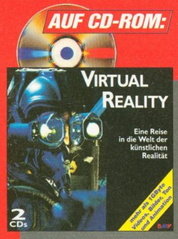
Arbeiten wie unter UNIX, weniger zahlen als für DOS - Das können Sie jetzt mit Linux, dem voll an UNIX orientierten 32-Bit-Betriebssystem. Komplett auf der CD in der neuesten Version als Slackware 1.1.1 / 1.1.2. Mit mächtigen Features wie: ● grafische Oberfläche (X Window) ● echtes Multitasking ● Multi-User-Betrieb ● Netzwerk-Fähigkeit ● Network File System (NFS) ● Parallelbetrieb zu DOS/Windows. Zusätzlich auf der CD: verschiedene Compiler, Editoren, Postscript-Tools, Textverarbeitung und jede Menge andere Utilities.

Linux-Box

1994

ISBN 3-7723-**6882-4**

ÖS 844,–/SFr 99,–/DM **99,–**



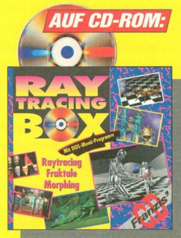
Eine futuristische Entdeckungsreise in die faszinierende Welt der virtuellen Realität. Auf Ihrem PC erleben Sie in Text, Bild und Ton, wie sich die Virtual Reality von ihren Ursprüngen zur revolutionären Traumwelt entwickelt hat. In aufregenden Bildern, atemberaubenden Animationen und packenden Videos. 2 vollgepackte CDs mit ● über 1.000 MByte virtuelle Welt ● über 600 MByte Videos ● VR-Galerie mit über 30 Räumen ● digitalisierte Sprache für Ihre Soundkarte ● Demo des VR-Profi-Programms Envisage 3D.

Virtual Reality

Manfred J. Heinze; 1994

ISBN 3-7723-**6583-3**

ÖS 844,–/SFr 99,–/DM **99,–**



Faszinierende Effekte mit Licht und Schatten in 3 Dimensionen. - Auf dieser CD finden Sie alle Tools, die Sie brauchen, um eindrucksvolle 3D-Bilder und -Filme zu gestalten:

- Raytracer, mit denen Sie 3D-Bilder erstellen und ausleuchten.
- Fraktal-Generatoren, mit denen Sie automatisch Bilder erzeugen.
- Animations-Programme, mit den Sie aus Ihren Bildern Filme machen.
- Morphing-Tools für die fließende Umwandlung von Körpern

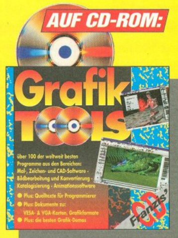
Inkl. Quellcodes für Programmierer und großer Bildersammlung.

Raytracing-Box

1994

ISBN 3-7723-**6904-9**

ÖS 418,–/SFr 49,–/DM **49,–**



Die besten Grafik-Werkzeuge für DOS und Windows auf einer CD. Hier werden Sie fündig, wenn Sie Hochleistungs-Shareware für die Bearbeitung Ihrer Grafiken suchen. Denn diese CD enthält nahezu alle weltweit erhältlichen Shareware-Produkte. Das sind Tools, mit denen Sie jetzt ● neue Bilder professionell entwerfen ● Farben und Kontraste korrigieren ● die ausgefallensten Spezial-Effekte erzeugen ● Bildformate konvertieren ● Grafiken superschnell am Bildschirm ausgeben ● und, und, und ...

Grafiktools

1994

ISBN 3-7723-**6593-0**

ÖS 418,–/SFr 49,–/DM **49,–**

FRANZIS-Verlag GmbH, Buchabteilung Frau Kain
Postfach 1140, 85580 Poing

Bestelltelefon	**0 81 21/7 69-444**
Tag und Nacht per Bestellfax:	**0 81 21/7 69-103**
oder über CompuServe:	**100102, 1612**

Verlagsgarantie

- Sie erhalten von uns topaktuelle, ausgesuchte Software und Fachinformationen, von absoluten Spezialisten für Sie geschrieben und zusammengestellt.
- Die hochaktuellen Themen geben Ihnen die Sicherheit, mit den neuesten Trends und Entwicklungen mitzuhalten.
- Die inhaltlich, didaktisch und konzeptionelle hochstehende Aufbereitung ermöglicht Ihnen rasche und effiziente Umsetzung in die tägliche Praxis.

Darauf gebe ich Ihnen mein Wort

Ihr Franzis-Verlag
Thomas Käsbohrer
Leitung Buchverlag

IHR BESTELLCOUPON

☐	**6533-7** Toolbox – CD-ROM	DM	49,—
☐	**5084-4** Grafik-Box – CD-ROM	DM	39,80
☐	**6882-4** Linux-Box – CD-ROM	DM	99,—
☐	**6583-3** Virtual Reality – CD-ROM	DM	99,—
☐	**6904-9** Raytracing-Box – CD-ROM	DM	49,—
☐	**6593-9** Grafiktools – CD-ROM	DM	49,—

zuzügliche Porto- und Versandkosten

☐ Ich zahle gegen Rechnung

☐ Scheck liegt bei

Name Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ/Ort

Meine Kundennummer

Datum Unterschrift

251308

TIPS & TRICKS

2. TEIL

PILOTEN-LEHRGANG

ACES OVER EUROPE

Nach den allgemeinen Tips im letzten Heft folgen im zweiten Teil unseres Piloten-Lehrgangs Hinweise zu den Missionen.





Dogfight

Einige wenige Einsätze dürften selbst für Profis kaum zu schaffen sein. Im Vergleich dazu ist der Missionstyp »Duell mit einem Fliegeras« geradezu ein Übungseinsatz für Fortgeschrittene. Neben den vielen Einstellmöglichkeiten vor dem Flug ist vor allem das intelligente Taktieren der Fliegerasse lehrreich. Der Geschwaderkampf bietet mehr Action als ein Duell und erlaubt es mit den verschiedenen Funkbefehlen zu experimentieren. Als Flügelmann haben Sie nur die Möglichkeit, um Hilfe zu rufen oder Ihren Anführer vor einer Gefahr zu warnen. Interessant wird die Sache erst in der Position des Staffelleiters. Wenn es nicht zu hektisch zugeht, sollten Sie von ihrer Befehlsgewalt ruhig Gebrauch machen, denn der richtige Funkspruch zum rechten Zeitpunkt kann den Ausgang eines Gefechtes durchaus beeinflussen.

Häufig ist es sinnvoll, die Staffel in zwei Paare aufzuteilen und den anderen Flügel mit einem eigenen Befehl vorrauszuschicken. Der Computerflügelmann muß dagegen seiner eigentlichen Aufgabe nachkommen, nämlich Ihren Rücken freizuhalten. Deshalb sollte er wieder an Ihre Seite zurückgerufen werden, wenn er während des Kampfes von Ihnen getrennt wurde. Abgeschossene Staffelkameraden bedeuten nicht nur einen Punkteabzug bei der Abschlußbesprechung, sondern fehlen auch im weiteren Verlauf der Mission.

Bei dieser Gelegenheit ergibt sich außerdem oft eine gute Abschußgelegenheit, denn der Verfolger Ihres Mitkämpfers ist meistens ganz auf sein Opfer konzentriert. Um rechtzeitig eingreifen zu können, befehlen Sie dem gejagten Piloten, in Ihre Richtung auszubrechen (Links- oder Rechtskurve). Sie können jetzt schneller zu dem Verfolger aufschließen und die freundliche Maschine ist nicht mehr in der Schußlinie. In vielen Fällen ist die Situation aber weniger dramatisch und die Begleiter erweisen sich sogar als übereifrig. Insbesondere dann, wenn sie versuchen, Ihnen den letzten übrig gebliebenen Gegner vor der Nase wegzuschießen. Der gewiefte Pilot funkt in diesem Fall sofort die ganze Gruppe an und befiehlt dem Rest der eigenen Staffel, den Kampf abzubrechen und sich wieder in die Formation einzugliedern, um freies Schußfeld zu haben.



Bomber abfangen

Diese Tips gelten genauso für die Missionsarten »Säuberungsaktion« und »Bomber abfangen«. Für alliierte Flieger stellt das Bekämpfen von Bombern in der Regel kein großes Problem dar, denn der Autopilot setzt sie bereits in einer guten Abfangposition ab, so daß Bombenflugzeuge ohne Eskorte kaum eine Chance zum Entkommen haben. Sobald ein Begleitschutz mit von der Partie ist, sollte eine Hälfte Ihrer Staffel die Jäger ablenken (nach entsprechendem Funkbefehl), während die andere Hälfte einen schnellen Angriff auf die bombentragenden Flugzeuge unternimmt.

So richtig kompliziert wird das Ganze aber erst aus der Sicht eines deutschen Piloten, der es mit den schweren alliierten Bombern zu tun hat. Auch ohne Begleitschutzjäger ist der Angriff auf eine geschlossene Bomberformation aufgrund des starken Abwehrfeuers eine riskante Angelegenheit. An dieser Stelle soll deshalb kurz auf die speziellen Angriffstaktiken gegen Bomber eingegangen werden.

Ein Frontalangriff erfordert in den meisten Fällen einigen Zeitaufwand, um in eine geeignete Position vor den Bombern zu kommen, und Erfahrung in der Durchführung. Vom Kollisionsrisiko einmal abgesehen, bleibt bei dieser Angriffsart nur wenig Zeit zum gezielten Schießen und die computergesteuerten Bordschützen feuern beim Passieren der Bomberformation unangenehm genau. Allerdings gibt es auch bei den Bomberbesatzungen Leistungsunterschiede. Um kein unnötiges Risiko einzuzugehen, sollte man sich den Frontalangriff für besondere Gelegenheiten aufsparen.

Das genaue Gegenteil dieser Methode ist der altbekannte Heckangriff, der wegen des starken Beschußes aus dieser Richtung nur gegen alleinfliegende Bomber außerhalb der Formation zu verantworten ist. Solche einfachen Abschußgelegenheiten sollte man immer wahrnehmen. Mehr Übung verlangt ein effektiver Angriff von der Seite. Sie fliegen mit leichtem Höhenvorteil an und schießen aus einiger Entfernung mit dem richtigen Seitenvorhalt auf den Bomber, der am äußeren hinteren Rand der Formation fliegt. Zu Übungszwecken sollte man so einen Einsatz als Film abspeichern, um sich unter anderem über den Aufbau einer größeren Bomberformation klar zu werden. Eine weitere vielversprechende Angriffsmethode wird im Handbuch als »Überkopfangriff« bezeichnet. Wenn Sie solch eine Mission wiederholen müssen, wählen Sie gleich nach dem Start Ihrer Staffel auf der Flugkarte (Mauszeiger und »D«-Taste) das Angriffsobjekt der Bomber (z.B. eine Fabrik) als Ziel für den Autopiloten aus. Dort angekommen, drückt man einfach die »A«-Taste und findet sich auf gleicher Höhe mit den Bombern wieder. Die deutschen Raketen sind für Angriffe gegen Bomber gedacht und sollten nur aus einer Position genau hinter und auf gleicher Flughöhe mit einer gegnerischen Formation abgefeuert werden. Die richtige Entfernung beträgt bei der GR.21 etwa 1000 Meter, während man bei dem R4M-Modell sehr viel näher herangeht und einen einzelnen Bomber aufs Korn nimmt.

Da die R4M-Raketen in einer einzigen langen Salve abgefeuert werden, können Sie mit Ihrem Jet (Dieser Raketentyp steht nur für die ME 262 zur Verfügung) nach den ersten paar Geschossen in Richtung der Bomberformation abdrehen, um Ihre Raketen auf andere Bomber zu verteilen. Mit etwas Glück erwischt man auf diese Weise mehrere Maschinen auf einen Schlag.



Flugplatz verteidigen

Müssen Sie Ihren Flugplatz verteidigen, haben Sie es meist mit Jägern zu tun, die direkt auf Ihre Staffel zufliegen und Sie bereits auf der Startbahn beschießen. Andere Möglichkeit: Die Einrichtungen Ihres Flugplatzes werden von Jagdbombern angegriffen, die eine Eskorte bei sich haben. In jedem Fall muß man schnell abheben (Notleistung und Landeklappen halb ausgefahren), wobei Sie notfalls schon beim Rollen am Boden die Fahrtrichtung ändern können. Ist man in der Luft und hat den ersten Ansturm überstanden, ist die Situation meist sehr unübersichtlich. Aus diesem Grund kreisen Sie erst mal in geringer Höhe über den Flugzeughallen, wo die Gegner wirkungsvoll von der mittleren Flak bekämpft werden und die Geschosse der leichten Flak (MG-Stände) die Position von Angreifern hinter Ihnen anzeigen.

Erfahrene Piloten greifen nur Jäger an, die sich in einen Kurvenkampf einlassen. Anwesende Jagdbomber werden sich zuerst auf die Zerstörung des Flugplatzes konzentrieren und stellen erst danach eine Bedrohung für Ihre Staffel dar. Fairerweise wird nicht verlangt, den Flughafen vor Beschädigungen zu bewahren, sondern nur, daß möglichst viele Mitglieder der Staffel den Angriff überleben. Sobald die Situation es zuläßt, sollten Sie versuchen, Höhe zu gewinnen und die restlichen Feindflugzeuge in der Umgebung des Stützpunktes durch Überraschungsangriffe zu erledigen.

Geleitschutzaufträge sind insofern eine defensive Angelegenheit, da die Sicherheit der Bomber im Vordergrund steht und nicht Ihr persönlicher Abschußrekord. Es ist eine Binsenweisheit, daß sich die Eskorte

nicht von einzelnen Feindjägern fortlocken läßt, während die ihnen anvertraute Bomberformation von der Hauptmacht des Gegners zusammengeschossen wird.



Das Zielfoto erleichtert die Missionsplanung


Beim Bodenangriff sind Raketensalven hilfreich

Bodenangriffe

Wenn Sie aus Hardwaregründen die Grafikoption »Welt« reduziert haben, werden Sie bei Bodenangriffen kleine Bodenobjekte wie etwa Radarstationen beim Anflug erst recht spät entdecken. Auch eine Fahrzeugkolonne ist nach einem schnellen Angriff manchmal schwierig wiederzufinden, wenn die Straße, auf der sie sich bewegt, nicht dargestellt wird. Um seine Einsatzergebnisse bei den vielfältigen Bodenangriffensmissionen zu verbessern, ist die Analyse von abgespeicherten Filmen besonders nützlich.

Dabei werden Sie nicht nur die nützliche Erkenntnis gewinnen, daß derselbe Typ von Angriffsziel immer aus der gleichen Anordnung von Gebäuden besteht, sondern auch, daß die Größenrelation Flugzeug-Fahrzeug verzerrt ist. Besonders winzig ist hier die Darstellung eines Jeeps ausgefallen. Aus diesem einfachen Grund hat man grundsätzlich Schwierigkeiten, die Entfernung zu einem Panzer, Lkw usw. richtig einzuschätzen, was häufig eine ungewollte Bodenberührung zur Folge hat. Bei einem Angriff auf eine Fahrzeugkolonne ist es also extrem wichtig, frühzeitig zu schießen und den Höhenmesser zu beachten. In manchen Kolonnen fahren spezielle Flakpanzer mit, die man sinnvollerweise zuerst bekämpft. Dabei leisten Raketen gute Arbeit, aber Sie müssen natürlich die Vorwärtsbewegung der Fahrzeuge berücksichtigen. Mit Ausnahme der stärkeren Panzer lassen sich viele Fahrzeuge auch mit den Bordkanonen (20mm) zerstören.

Bomben – die Sie am besten im ersten Anflug, dem Verlauf der Straße folgend, abwerfen – sind ebenfalls nützlich, da sie auf einen Schlag mehrere Fahrzeuge außer Gefecht setzen können. Das Gleiche gilt für die einfacher zu bekämpfenden Eisenbahnzüge, bei denen man zuerst die Lokomotive außer Gefecht setzt, um die Weiterfahrt des Transportes zu verhindern. Wie bei allen Bodenangriffen lauert die eigentliche Gefahr jedoch in Form von Abfangjägern auf Sie. Gewohnheitsmäßig wird der Spieler entweder irgendwo im Mittelteil ihres Anflugweges belästigt oder unmittelbar über dem Ziel. Wenn Sie Pech haben, können auch beide Ereignisse eintreten oder der Zufall will es, daß überhaupt keine gegnerischen Flugzeuge unterwegs sind.

Genauso willkürlich erfolgt die Zuteilung einer Eskorte anderer Jagdflugzeuge, die Ihre Staffel beschützen sollen. Diese Eskorten werden im Text der Einsatzbesprechung übrigens nie erwähnt. Fliegen Sie ohne Begleitschutz und sind langsamer als die Angreifer, die Ihnen auf dem Anflugweg begegnen, ist es am klügsten, alle Außenlasten abzuwerfen und den Kampf auszufechten. Falls Sie ihr eigentliches Angriffsziel ohne die abgeworfene Ausrüstung nicht mehr ernsthaft beschädigen können, fliegen Sie nach dem Gefecht direkt zum Flugplatz zurück und kassieren die Punkte für Ihre Abschüsse.

Wenn man das Missionsziel jedoch um jeden Preis erfüllen will, geht man diesen Wegelagerern am besten aus dem Weg. Zu diesem Zweck bemüht man nach dem Start wieder einmal die Flugkarte und setzt einen zusätzlichen Wegpunkt ein gutes Stück seitlich neben den ursprünglichen Anflugweg. Idealerweise liegt dieser Punkt auf freundlichem Gebiet oder über der offenen See, um nicht von unbekannten Flakstellungen überrascht zu werden. Ist diese Zwischenstation erreicht, stellt sich der Autopilot von selbst wieder auf das Angriffsziel ein, und sie drücken einfach die wohlbekannte »A«-Taste. Im Zielgebiet angekommen, besteht jetzt aber keine Chance mehr, weiteren Jägern, die möglicherweise über dem Angriffsobjekt kreisen, auszuweichen.

In dieser Hinsicht ist das Programm ziemlich hinterhältig, denn es läßt die Abfangjäger erst dann auf der Bildfläche erscheinen, wenn Sie in die Nähe des Ziels gelangt sind. Im ungünstigsten Fall setzt das Programm die Jäger unmittelbar hinter Ihrer Staffel ab, so daß dem Computergegner ein perfekter Überraschungsangriff gelingt. Diese unfaire Situation kann vermieden werden, indem man einen Teil der Staffel zum Bodenangriff vorausschickt und selbst in einigem Abstand vom Zielobjekt abwartet.

Richtige Planung

Selbst ohne Jagdabwehr ist ein Bodenangriff kein Kinderspiel, doch durch die richtige Planung vermindert sich das Risiko. Dazu ist das Studium des Zielfotos hilfreich, das Sie vor allem über die Lage des Primärziels informiert. Gelingt es Ihnen z.B. alle Hauptgebäude eines Angriffszieles zu zerstören, gibt es in den meisten Fällen auch keinen Beschuß durch (unsichtbare) Flakstellungen mehr. MG-Nester beziehen außerdem aus Gewohnheit nur auf ganz bestimmten Bauwerken Stellung. Dort kann man sie zwar nicht direkt beobachten, aber Sie können die Gefahr beseitigen, indem Sie das betreffende Objekt einebnen. Die Reihenfolge, in der man die einzelnen Bodenziele bekämpft, kann also sehr bedeutsam sein. Typisch für ein effektives Vorgehen sind die folgenden Einsätze:

- Sie sichten einen Grasflugplatz und geben den Angriffsbefehl an die ganze Staffel. Ihr Gleitbombenangriff trifft den ersten großen Hangar, während Ihre Flügelmänner den zweiten und dritten erledigen. Damit ist der gefährlichste Teil des Auftrages bereits erledigt, denn beim Einsatz der Bordkanonen gegen die restlichen Bodenobjekte wird man nicht mehr von MG- und Flakfeuer gestört.
- Wird eine befestigte Stellung erreicht, senken Sie die Flughöhe auf unter 100 Meter, um den Wirkungsbereich der mittleren Flak zu unterfliegen. Das erste Ziel ist der am nähesten stehende Bunker, auf den man sofort eine Raketensalve abfeuern, wenn man in Reichweite ist. Drehen Sie nun scharf ab, um dem MG-Beschuß aus dem Bunker zu entgehen. Verlieren Sie dabei nicht zuviel Höhe und entfernen sich wieder von der Verteidigungsanlage. Jetzt erst erteilt man den Angriffsbefehl für die Staffel. Während die Kollegen die restlichen Bunker vernichten, wenden Sie Ihre Aufmerksamkeit den Abwehrkanonen der Stellung zu, die in diesem Fall Ihr Sekundärziel sind. Da die Flakgranaten von diesen Geschützen abgefeuert werden, fliegt man auch weiterhin unter 100 Meter, bis alle ausgeschaltet sind.

Abhängig von der Art des Angriffszieles und Ihrer Bewaffnung können Sie eine Variante dieser Taktiken anwenden. Wenn man gleichzeitige Angriffe aller Staffelmitglieder vorziehen oder nur als Flügelmann mitfliegen will, stellt sich die Frage der Zielverteilung. In der Regel greifen die computergesteuerten Kameraden in der Reihenfolge ihrer Staffelposition (Nr. eins



bis vier, siehe Einsatzbefehl) zuerst die Primärziele an, so daß beim ersten Anflug mit Sicherheit ein Sekundärziel für den Spieler übrig bleibt. Sollten dennoch Unklarheiten bestehen, wartet man einfach ab, bis der Rest der Gruppe seine Bomben oder Raketen eingesetzt hat, und bekämpft dann das wichtigste übriggebliebene Ziel.



Schiffe versenken

Um bei einem Angriff die Entfernung zum Ziel richtig einschätzen zu können, ist es wichtig, die Grafikoption »Flugzeuge«, die auch die Darstellungsgenauigkeit der Schiffe bestimmt, auf Maximum zu stellen. Raketen sind die bessere Wahl für kleine Boote, die für Bomben eine zu kleine Angriffsfläche abgeben. Zum Versenken größerer ungepanzerter Schiffe sind dagegen mehrere Raketensalven nötig. Man sollte aus geringer Höhe seitlich anfliegen, damit genau die Mitte des Schiffes getroffen wird. Stärkere Schiffe lassen sich jedoch effektiver mit Bomben bekämpfen. Das Kielwasser der Schiffe ist unrealistisch dargestellt, denn es ist aus größerer Entfernung nicht zu erkennen und so hat man häufig Schwierigkeiten, die Bewegungsrichtung des Geleitzuges korrekt einzuschätzen.

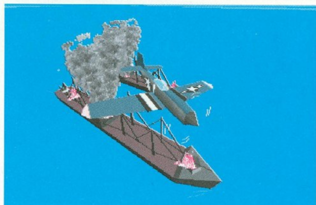
In der Simulationswelt von AOE behalten zwar alle Überwassereinheiten stur ihren Kurs bei, aber selbst ihre langsame Vorwärtsbewegung kann den Bombenabwurf erschweren. Begeben Sie sich deshalb in eine Position direkt hinter dem Schiff, und führen Sie einen Gleitbomben- oder Sturzangriff in seiner Fahrtrichtung durch. Dabei sollten Sie die Geschwindigkeit des Schiffes berücksichtigen, um das Zentrum des Zielobjektes zu treffen. Zur Unterstützung können Sie ihren Staffelkollegen über Funk bestimmte Schiffe als Angriffsziel zuweisen, aber diese Art der Aufgabenverteilung erweist sich in der Praxis, bei mehreren Schiffen gleichen Typs, als zu ungenau.

Um Mißverständnisse zu vermeiden, greift man zuerst allein an und läßt den Wingman sowie den anderen Flügel danach die übriggebliebenen Schiffe einzeln attackieren. Ihre Computerkollegen brauchen übrigens immer etwas länger für den Zielanflug. Darum müssen Sie sich in Geduld üben und warten, bis wirklich alle Flieger ihren Angriff beendet haben, bevor Sie nach Hause fliegen. Viele Schiffe verteidigen sich mit leichter und mittlerer Flak, aber Sie können über dem Konvoi oder auf Ihrem Anflugweg auch auf die üblichen JagdPatrouillen treffen.



Die Kriegskarriere

In diesem Programmteil gewinnen die Informations- und Einstellmöglichkeiten vor dem Abflug besondere Bedeutung. Vergessen Sie nie, die vorgegebene Zusatzbewaffnung zu kontrollieren. Zur Sicherheit installieren erfahrene Piloten bei einer relativ lange Flugstrecke (siehe Landkarte) einen zusätzlichen Außentank. Genauso wichtig ist das regelmäßige Abspeichern im Karrieremenü. Die Wiederholungsfunktion ist zwar eine praktische Einrichtung, aber unter Umständen kommen Sie bei einer besonders schwierigen Mission auch nach der zehnten Wiederholung nicht weiter.



Schiffe versenken à la Aces Over Europe

Die Option »Mission ablehnen« bewirkt nicht nur die Rückkehr ins Stützpunktmenü, sondern durch das erneute Anklicken von »Nächste Mission« wird das AOE-Programm auch dazu veranlaßt, eine vollständig neue Mission zu berechnen. Bei diesen »Neustarts« besteht, je nach historischem Zeitpunkt und Einsatzgebiet, eine bestimmte Wahrscheinlichkeit dafür, daß der Computer einen anderen Missionstyp zusammenwürfelt, der Ihnen vielleicht mehr zusagt (Gilt nicht für die Vorgängersimulationen!).

Wer den Karrieremodus etwas realitätsnäher gestalten will, meldet sich als frischgebackener Offizier für den ersten Feldzug und hält bis zum Ende des Krieges durch. Ohne Unterbrechungen hat ein alliierter Pilot ungefähr 70 Missionen zu bestehen, falls er sich zwischendurch nicht von fiktiven Kampfverletzungen oder Flugunfällen erholen muß. Ehrgeizige Flieger versuchen dabei, in möglichst vielen Missionen die vorgegebene Hauptaufgabe zu erfüllen, um schnell befördert zu werden. Royal Air Force und USAAF verfügen während ihrer Dienstzeit über erstklassige Jagdflugzeuge, auch wenn einige eine etwas längere Eingewöhnungszeit verlangen, um ihre Stärken voll ausspielen zu können (z.B. Typhoon, P-47).

Vom englischen Jagdbomber Mosquito sollten Sie anfangs besser die Finger lassen, denn trotz seiner Schnelligkeit ist er im Luftkampf einfach zu unbeweglich und das Programm teilt Ihrem Flug viel zu selten eine Eskorte zu. Die Einsätze der alliierten Luftwaffen unterscheiden sich in der durchschnittlichen Häufigkeit der Missionstypen. Im allgemeinen fliegt die RAF mehr Bodenangriffe und die amerikanische Air Force bekommt mehr Begleitschutzaufträge zugeteilt. Eine Stationierung in Frontnähe hat jedoch in beiden Fällen eine Zunahme der Bodenunterstützungsmissionen zur Folge. Insgesamt gesehen bietet die alliierte Seite bedeutende Vorteile, da Briten und Amerikaner in der Offensive sind und Verluste beim nächsten Einsatz sofort wieder ersetzt werden.

Um sich die größten Überlebenschancen zu sichern, ist die Auswahl eines bewährten Mustang-Geschwaders in England anzuraten. Hier verfügen Sie mit der P-51D nicht nur über eine schnelle, wendige und (im Spiel) einfach zu fliegende Maschine, sondern Sie werden auch oft zum Begleitschutz für schwere Bomber eingeteilt. Diese Einsätze sind weniger riskant, weil die Staffelkameraden und Bordschützen der Bomber einige Arbeit abnehmen. Quasi als ausgleichende Gerechtigkeit verfügt die Mustang allerdings nur über eine mittelmäßige Feuerkraft und einen sehr begrenzten Munitionsvorrat.

Wie bereits angedeutet, hat man es auf deutscher Seite wesentlich schwerer. Sie sehen sich als Pilot der Luftwaffe besonders häufig lebensgefährlichen Situationen (z.B. Überraschungsangriffe auf ihren Flugplatz, Bomber mit Begleitschutz abfangen) gegenüber und müssen wegen fehlenden Nachschubs manchmal sogar alleine losfliegen. Vor Beginn der Invasion lassen Sie sich am Besten zu einem erfolgreichen Geschwader versetzen, das mit FW-190As ausgerüstet ist. Diese gelungene Konstruktion zeichnet sich als gutes Allroundflugzeug aus, ist hervorragend bewaffnet und verfügt über reichlich Munition. Im Vergleich zu diesem Typ bieten die Messerschmitt-109-Modelle nur den Vorteil besseren Flugverhaltens in großer Höhe, wobei die ME-109-K4 besonders durch ihre Schnelligkeit auffällt.

Im weiteren Verlauf des Krieges ist die Versuchung groß, so früh wie möglich einer Düsenjägereinheit beizutreten. Bedenken Sie aber, daß man sich beim Fliegen einer ME-262 konsequent auf eine »Hit and Run«-Taktik im Kampf umstellen muß. Trotz seiner weit überlegenen Geschwindigkeit ist dieser Jet nicht unbedingt jedermanns Traumflugzeug. Seine Düsentriebwerke sind sehr beschußempfindlich und beschleunigen das Flugzeug nur langsam. In großer Höhe macht sich die mangelnde Wendigkeit der Maschine zudem besonders bemerkbar. Fliegen Sie also grundsätzlich mit Höchstgeschwindigkeit und vermeiden Sie Sturzflüge. Dabei gerät Ihr Jet nämlich schnell in den Bereich der Schallgeschwindigkeit und läßt sich kaum noch kontrollieren.

Die Idee, den leichten Arado-Bomber während eines Karrierespiels zu steuern, halte ich wegen der fehlenden Abwehrbewaffnung für abwegig. Nach diesen Ausführungen dürfte klar sein, daß die deutsche Pilotenlaufbahn nur für sehr erfahrene Simulationsflieger geeignet ist. Dafür kann man während der vielen Einsätze (maximal um die 90) aber auch erstaunliche Abschußzahlen erreichen. (fs)

DER PLANER

Rollen die Brummis nicht mehr? Ist die Stimmung von Frau und Kind schlecht? Dann sollte der geplagte PC-Spediteur die Tips von »Der Planer«-Programmierer Holger Dickmann durchlesen.

Wenn ein simpler Spediteur zum Brummi-Baron mit Geld, Gold und Glück aufsteigen will, muß er einiges beachten. Zweigstellen sollten erst ab 20 Lkws und mehr eröffnet werden. Wer schnell Geld benötigt, läßt am besten seine Laster beim Lkw-Händler in der Stadt mit Werbung lackieren. Eigene Werbung am Brummi rentiert sich dagegen nur, wenn der Wagen auch über Nacht im Einsatz ist, also mehr als acht Stunden pro Tag.

Unternehmung	Kosten	Stimmung des Sohns	Stimmung der Frau
Reise nach Paris	1800 Mark	+6	+8
Reise nach Rom	1400 Mark	+6	+5
Reise nach Prag	1200 Mark	+6	+5
Bekannte einladen	460 Mark	+5	+5
Casino	300 Mark	-2	+2
Vergnügungspark	250 Mark	+5	+1
Zoobesuch	60 Mark	+5	+1
Fahrradfahren	20 Mark	+2	+2
Schwiegermutter	0 Mark	+1	+5
Im Garten arbeiten	0 Mark	−2	−2

Enorm wichtig sind Pressekonferenzen, die grundsätzlich gegeben werden sollten. Dadurch läßt sich der Bekanntheitsgrad beträchtlich steigern. Je bekannter die Firma ist, desto mehr Aufträge kommen pro Tag. Allerdings müssen die Interview-Fragen richtig beantwortet werden.

Interviews

Bei folgenden Vorfällen wird ein Interview fällig: Ein Lkw-Unfall, die Eröffnung oder Schließung einer Zweigstelle, ein Zugunglück mit versendeter Fracht sowie ein Schiffs- oder Flugzeugunglück mit eigener Fracht. Wichtig: Es ist nur ein Interview pro Tag möglich. Findet das Ereignis bis 14 Uhr statt, stehen um 18 Uhr die Reporter auf der Matte. Passiert etwas zu einem späteren Zeitpunkt, wollen die Journalisten am nächsten Werktag um 9 Uhr informiert werden. Wenn beispielsweise mehrere Zweigstellen geschlossen werden sollen, verteilen Sie diese Aktion über mehrere Tage. Somit können Sie öfter Interviews geben und steigern den Bekanntheitsgrad kräftig. Die Auswirkungen der Pressekonferenzen werden in den nächsten zwei Spieltagen in den aktuellen Medien (»Tilt«) abgedruckt.

Es bietet sich an, alle Lkws mit Vollkasko zu versichern. Bei den Lastwagen sollte man die Schadenshöhe auf »unbegrenzt« einstellen. Für die Kleintransporter reichen 100.000 Mark als Schadensobergrenze. Im Falle eines Unfalls wird die doppelte Schadenshöhe abzüglich der Selbstbeteiligung erstattet. Achtung: Neu erworbene Lastwagen sind nur mit einer Haftpflichtversicherung versehen!

Die Wochenenden

Wie im wirklichen Leben muß bei »Der Planer« neben der geschäftlichen auch die private Seite stimmen. Die Frau und der Sohn sollten nicht nur mit Geldbeträgen besänftigt werden, auch ihre Freizeit will sinnvoll gestaltet sein. Der Kasten oben enthält die Möglichkeiten und deren Auswirkungen.

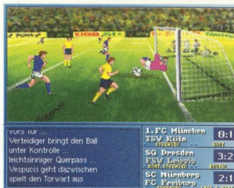
Achtung: Wer am Wochenende vor 9 Uhr aufsteht, verliert Gesundheitspunkte!

Luxusgut	Auswirkung
Fußballclub	+ 30 Prozent
Einfamilienhaus	+ 20 Prozent
Sportwagen	+ 12 Prozent
Ferienhaus	+ 11 Prozent
Eigentumswohnung	+ 10 Prozent
Mercedes 560	+ 10 Prozent
Picasso-Bilder	+ 9 Prozent (je 5 Stück)
Van Gogh-Bilder	+ 5 Prozent (je 5 Stück)
Mercedes 190	+ 4 Prozent
Pelzmäntel	+ 4 Prozent (je 5 Stück)
Alte Standuhr	+ 2 Prozent
Fernseher	+ 2 Prozent
Goldbarren	+ 2 Prozent (je 5 Stück)
Schmuckstücke	+ 2 Prozent (je 5 Stück)
Golduhren	+ 1 Prozent (je 5 Stück)
Lexika-Sammlung	+ 1 Prozent
Silbermünzen	+ 1 Prozent (je 5 Stück)
Spielkonsole	+ 1 Prozent
Stereoanlagen	+ 1 Prozent (je 5 Stück)
Videorekorder	+ 1 Prozent

Einkaufstips

Das Ansehen bei den Nachbarn sollte nicht unterschätzt werden. Der linke Kastenzeigt, welcher Luxusartikel sich wie auswirkt. (fs)

KLEIN & FEIN



Mit einem speziellen Spieler entledigen Sie sich bei Anstoß aller Geldsorgen

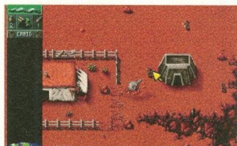
DIE SIEDLER

30 verschiedene Levels bei Bluebyte's »Die Siedler« sind nicht gerade wenig. Wer noch nicht bis zu den letzten Szenarien durchgedrungen ist, kann sich über die kompletten Codes von Stefan Mohr aus Dortmund freuen.

LEVEL	CODE	LEVEL	CODE
1	Start	16	Rival
2	Station	17	Savage
3	Unity	18	Xaver
4	Wave	19	Blade
5	Export	20	Beacon
6	Option	21	Pasture
7	Record	22	Omnus
8	Scale	23	Tribute
9	Sign	24	Fountain
10	Acorn	25	Chude
11	Chopper	26	Trailer
12	Gate	27	Canyon
13	Island	28	Repress
14	Legion	29	Yoki
15	Piece	30	Passive

CANNON FODDER

Das Ballerspiel »Cannon Fodder« ist nichts für Zartbesaitete und schwache Soldaten. Mit einem simplen Trick kann man aus den Rekruten schnell kampfstarke Generäle machen. Sven Ungurean aus Werder stieß per Zufall darauf. Sie müssen mit der ersten Mission beginnen und diese bestehen. Wenn die Anzeige der siegreichen Helden auftaucht, drückt man die »Esc«-Taste. Nachdem die beiden Soldaten befördert wurden, geht es zurück in die erste Mission und man kann alles solange wiederholen, bis aus den Rekruten Generäle werden, die weiter und treffsicherer schießen können.


Schwache Rekruten können schnell zu kampfstarken Generälen gedrillt werden

SIM CITY 2000

Dieser kleine Tip von Jiannan Fu aus Kassel hilft »Sim City 2000«-Spielern, schneller ihre Traumstadt aufzubauen. Die Wind- und Wasserkraftwerke liefern zwar lebenslänglich Energie, sind aber teuerer als normale Kraftwerke, die nur eine Lebenszeit von 50 Jahren haben. Zuerst sollten daher die fossilen Energieerzeuger gebaut werden. Sobald die Zeitungen vor dem Ausbrennen warnen, gibt man dem E-Werk einfach einen neuen Namen – schon liefert eine nagelneue Power-Station den begehrten Saft. Der Trick klappt beliebig oft.

Zum selben Spiel stammt ein noch Tip von Mathias Einig aus Simbach/Inn. Er empfiehlt, eine neue Stadt zu starten. Nach dem Auswählen des Namens und des Jahres wird der »Hard Level« mit 10000 Dollar Kapital eingestellt. Jetzt die Spielgeschwindigkeit auf »Pause« schalten. Dann wird das Budget-Fenster ausgewählt und »Repay Bond«, danach »Issue Bond« angeklickt. Mit »Done« das Menü wieder verlassen. Auf der Tastatur muß »Fund« gedrückt und mit »yes« bestätigt werden (insgesamt fünf mal, bis 60000 Dollar Guthaben erreicht sind). Jetzt geht es zurück zum Budget-Fenster, in dem das Bond-Buch angeklickt und danach »Repay Bond« sowie »Issue Bond« ausgewählt werden. Schließlich geht man zurück zum Spiel und hebt die Pause auf. Ab der nächsten Steuerabrechnung am Jahresende vermehrt sich das Geld schneller, als Sie es ausgeben können.

ANSTOSS

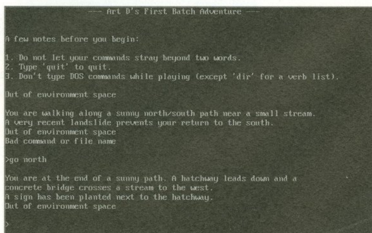
Mit dem Trick von Gerhard Hammerle und Danijel Jovanovic aus Innsbruck/Österreich verschwinden schnell alle Geldsorgen beim Fußballknüller »Anstoss«. Im Editor sucht man sich eine Mannschaft der ersten Liga aus. Mit der Option »Spieler hinzufügen« wird ein neuer Balltreter ausgewählt. Diesem verpaßt man einen beliebigen Namen, die Stärke »0« und das Alter von 18 Jahren. Mit den abgespeicherten Daten wird ein neues Spiel mit der vorher editierten Mannschaft gewählt. Die Verträge der Spieler dürfen nicht ausgehandelt sein. In der Jahreskalkulation wählen Sie »Verträge und Transfers«. Mit etwas Glück ist der neue Spieler ohne Vertrag und wir bieten ihn an. Clubs wie TeBe Berlin zahlen bis zu 90 Millionen Mark. Da der Spieler keinen Vertrag hat, wechselt er in jedem Fall. Besitzt er schon einen Vertrag, kann er ruhigen Gewissens eingesetzt werden, da er erstklassig spielt. Der Haken ist, daß der Spieler nicht zählt und man daher mit nur zehn Kickern antreten muß. Trotzdem nützt der »unsichtbare« Spieler jede Chance.

LITIL DIVIL

Als fair und einfach kann das Geschicklichkeitsspiel »Litil Divil« nicht gerade bezeichnet werden. Also schlägt man am besten mit ein paar Tricks zurück! Philipp Stucke aus Berlin empfiehlt die Eingabe von »divil KmCiNpOcKeT« für die Aktivierung des Level-Cheats, der mit »F1« benutzt wird. Mit »divil Meaning« kann durch »Shift T« neue Energie besorgt werden, »divil Donkey« zaubert mit der »T«-Taste neue Schätze herbei. Extra-Schlüssel gibt es mit der »K«-Taste und der Eingabe von »divil Grumpy« und mit »divil Nicole« kann der Raum erfolgreich beendet werden, wenn »Shift P« gedrückt wird.

PRIVATEER

»Privateer« ist mehr als ein Weltraumspiel mit Handelskomponente. In zwei unscheinbaren kleinen Files haben die Programmierer nämlich Textadventures versteckt. Dietmar Halbedel aus Feldbach/Österreich hat sich die Datei »tabtne.vda« näher angesehen. Sie muß nur in »advent.bat« umbenannt werden und schon kann man das antiquierte, aber lustige Adventure spielen. Dessen Fortsetzung wartet in der Datei »tabtxe.nda« nach der Umbennenung in »adnext.bat« auf den Spieler. Die Files sind sowohl in der Disketten- als auch der CD-ROM-Version enthalten. (fs)



Dieses kleine Textadventure versteckt sich bei Privateer

toolbox An alle Programmierer:

Preis:=1;
toolbox:=2;



Schicken Sie uns den ausgefüllten Coupon zurück und Sie erhalten die nächsten zwei Ausgaben der „toolbox" – zahlen aber nur für eine! Sie sparen dabei satte 28,- DM und bekommen alles, was das Programmierer-Herz für die Sprachen Pascal, C/C++/Assembler oder Basic, XBase, Modula, begehrt: Tiefgehendes Know-how zu Programmieralgorithmen, Compilerbau, neuen Sprachen, Plattformen sowie Programmier-Lösungen unter DOS, Windows oder OS/2. Außerdem: Zu jeder „toolbox" gibt's feinste Software, mit der Sie Ihrem PC so manches Extra verpassen können!

Ihre „toolbox" – das Spezial-Programm für Profis!

DMV Verlag für Computerzeitschriften und Software

Schicken Sie Ihren „2-für-1"-Coupon noch heute an: DMV-Verlag, toolbox, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München.

Der „Zwei-Hefte-für-eins"-Coupon:

JA, ich will die nächsten zwei Ausgaben der **„toolbox"** (inkl. Disketten) zum Preis von einer haben. Sollte ich von **„toolbox"** nicht überzeugt sein, teile ich Ihnen dies 10 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes mit. Ansonsten senden Sie mir **„toolbox"** regelmäßig per Post frei Haus – mit 15% Preisvorteil (6 Ausgaben für DM 143,-). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name,Vorname ______________________

Straße, Nr. ______________________

PLZ, Ort ______________________

Unterschrift ______________________

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen nach Erhalt des zweiten Heftes beim DMV-Verlag, toolbox, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum/2. Unterschrift ______________________

CPP48

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen nach Erhalt des zweiten Heftes beim DMV-Verlag, toolbox, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten: Tips und Tricks rund um den PC

Was ist nun mit der SB 16?

Schon seit geraumer Zeit behauptet Ihr, daß die Soundblaster 16 nicht zur Pro-Version kompatibel wäre. Großer Einspruch! Ich habe eine Reihe von Spielen ausprobiert und erhalte perfekten Stereosound, beispielsweise bei »Ultima Underworld II«. Also Hut aber vor dieser kompatibelsten Soundkarte, die mir je untergekommen ist.

(Dieter Moser, Landshut)

Die Firma Creative, Hersteller der Soundblaster-Boards, macht heimliche Upgrades. Die ersten Soundblaster 16-Karten haben echte Probleme mit den Stereo-Digital-Sounds, die für Soundblaster Pro gedacht sind. Der Stereo-FM-Sound des OPL3-Chips funktioniert allerdings seit jeher auf den SB16-Karten.

Bei den neueren Karten (sogenannten »Revisionen«) wurden fast alle diese Macken beseitigt. Ein Programm, das aber ganz bestimmte Eigenarten einer SB-Pro ausnutzen will, wird trotzdem auf einer SB 16 abstürzen. Weil die SB 16 niemals als »Soundblaster Pro-kompatibel« angepriesen wurde, kann man nicht auf den Umtausch einer alten zu einer neuen Karte bestehen. Da immer noch ältere Karten mit der Problematik im Handel sind, sagen wir vorbeugend, daß die Karte nicht kompatibel ist – dann ist niemand auf uns sauer, wenn er eine solche »Montags-Karte« erwischt.

Mehr Sticks, weniger Knöpfe

Um endlich mal die tollen Zwei-Spieler-Programme (z.B. NHL Hockey) zu nutzen, kaufte ich ein Y-Kabel, mit dem sich zwei Joysticks an einen Gameport anschließen lassen. Klappt alles wunderbar, nur die Joystickknöpfe 3 und 4 stellen sich jetzt tot. Ist das Y-Kabel kaputt?

(Thomas Monineus)

Des Rätsels Lösung ist ganz simpel: Es gibt pro Stick nur zwei Feuerknöpfe. Die vier Knöpfe des Gravis Gamepad setzen sich aus zwei Knöpfen von Stick 1 und den beiden Knöpfen von Stick 2 zusammen. Wenn also vier Knöpfe genutzt werden, geht das nur mit einem Joystick; ansonsten müssen sich beide die Knöpfe redlich teilen.

Mehr Speed, mehr Farben

Ich habe vor kurzem in meinem BIOS Setup den »Bus-Clock« von CLK2/5 auf CLK2/2 umgestellt. Tatsächlich läuft jetzt alles schneller. Der Hersteller beharrt aber darauf, daß CLK2/5 die optimale Einstellung wäre. Ist das ein Druckfehler? Außerdem habe ich ein Windows-Programm erworben, welches nur mit 256 Farben arbeiten will. Wie kriege ich die Farben her? Meine DOS-Spiele laufen alle mit 256 Farben. ***(Rene Klaus, Reiskirchen)***

Die Hersteller-Einstellung mag langsamer sein, aber sie ist die einzige Einstellung die garantiert, daß wirklich alles funktioniert. Genauso wie man mit einem Porsche in einer Ortschaft auch mit 150 Sachen brettern kann, läßt sich ein PC nach oben tunen. Nur sicher ist das Ganze eben nicht. Ein zu hoher Bustakt kann mit harmlosen Problemen beginnen (auf Disketten wird nicht mehr korrekt geschrieben) und mit dem Durchschmoren der DMA-Chips, einer Videokarte oder anderer Bestandteile des PCs enden. Auch Spiele, bei denen defekte Grafik oder falsche Farben angezeigt werden, lassen sich in den meisten Fällen auf eine zu hohe Bus-Clock-Einstellung zurückführen.

Um Windows in 256 Farben laufen zu lassen, benötigen Sie einen Treiber. Den sollten Sie beim Hersteller des PCs oder der Grafikkarte bekommen; neueren Windows-Versionen liegt ein SVGA-Treiber bei, der auf gängigen Grafikkarten 256 Farben herbeizaubert.

Noch mal WaveBlaster

Mit den diversen Fix-Programmen von Creative Labs habe ich fast alle Midi-Spiele mit meinem WaveBlaster zum Laufen gekriegt. Nur Wing Commander weigert sich standhaft.

(Malte Schmidt, Norderstedt)

Wing Commander 1 gehört zu einer Handvoll Spielen, welche die Roland MT-32-Karte in einem »Smart Midi«-Modus ansprechen wollen. Den gibt es nur auf älteren Roland-Karten und recht teuren Midi-Interfaces; auf den meisten Roland-kompatiblen Karten fehlt dieser Modus aber. Keine Angst, der Modus wird von kaum einem Programmierer mehr ausgenutzt. Neben Wing Commander ist Comanche das einzige weit verbreitete Spiel mit Smart-Midi-Modus.

Lahme Schnecke Local Bus

Ich habe einen PC mit 40 MHz 486-Prozessor von AMD mit dem berühmten Vesa Local Bus. Nachdem mir beim ersten Austesten die Geschwindigkeit arg langsam vorkam, habe ich die VLB-Grafikkarte (eine von Euch empfohlene Hercules Dynamite) gegen eine alte ISA-Bus-Karte ausgetauscht. Kein Witz: In DOS-Benchmarks war die ISA-Karte fast doppelt so schnell. Wie kann das angehen?

(Roland Stötzel, Esslingen)

Da muß was kaputt sein: Entweder ist der Local Bus im PC mit Jumpern falsch eingestellt, im Setup-Programm gibt es eine Macke oder die Hauptplatine des PCs (vermutlich ein preiswerter Clone) hat einfach einen Produktionsfehler. Aus der Ferne läßt sich das nicht sagen. Wir können aus eigener Erfahrung nur bestätigen, daß der Local Bus schneller sein muß, als der ISA-Bus.

Extra? Pro? MPU? Oder was?

Einfache Frage: Welche Sound-Galaxy-Karten sind denn nun mit dem Wave Power-Aufsatz für General-Midi-Spiele zu gebrauchen? Wie ist das mit dem MPU-Interface? Kann man das notfalls nachkaufen?

(Timo Märkle, Sipplingen)

Nur die »Sound Galaxy Pro 16 EXTRA« hat ein eingebautes MPU-Interface, auf welches WaveBlaster, Wave Power und andere Wave-Aufsätze problemlos gesteckt werden können. Ältere Sound-Galaxy-Modelle haben zwar auch ein Midi-Interface und den passenden Stecker, aber eben keine MPU-Kompatibilität. Das MPU-Interface kann man nicht separat nachkaufen; die ganze Karte muß ausgewechselt werden. Alternative: Statt einer Wave-Aufsatzplatine kauft man eine ausgewachsene Midi-Soundkarte beispielsweise von Roland. Die braucht einen eigenen Steckplatz und bringt ihr eigenes MPU-Interface mit.

Das Mitsumi und das RAM

Mein Mitsumi-CD-ROM ist ein wahrer Speicherfresser. Wie kriege ich mehr RAM? »Memmaker« nützt nichts!

(Valentin Elias Held, Bonn)

Der Mitsumi-Treiber hat eine Option, um die CD-ROM-Bufferspeicher in den XMS-Bereich des PCs zu legen. Die Option heißt »/X« und ist innerhalb der CD-ROM-Treiber-Zeile in der CONFIG.SYS einzugeben. Mehr dazu steht im Mitsumi-Handbuch.

Ausgesperrt

Ich habe das Paßwort meines PC-Setup-Programms vergessen. Jetzt kann ich nach dem Einbau von 4 MByte Zusatz-RAM diese nicht aktivieren. Wie komme ich an mein Setup?

(Marco Stottrop, Essen)

Das soll am besten ein Fachhändler machen. Die einfachste Methode wäre es, die Batterie im PC, die das CMOS-RAM (in dem auch das Paßwort steht) mit Strom versorgt, einfach abzuklemmen. Dabei gehen aber beispielsweise auch die Festplatten-Daten (Zahl der Köpfe, Tracks und Sektoren) verloren. Wenn diese nicht im Handbuch des PCs oder auf der Festplatte selbst aufgedruckt stehen, kann das Suchen nach den richtigen Daten zu einer echten Odysee werden. Diese Arbeit läßt man besser von einem Fachmann ausführen.

Das sollte anderen PC-Benutzern eine Lehre sein: Wenn der PC nicht öffentlich zugänglich ist, sondern nur bei Ihnen zu Hause steht, sollten Sie die Paßwort-Funktionen ausschalten.

CD-Turbo mit Mode Zwo?

In der Bedienungsanleitung meines CD-ROMs steht etwas von Mode 1 und Mode 2. Dieser Mode 2 ist dabei ein ganzes Eckchen schneller als der Erste. Bleibt nur die Frage: Wie aktiviere ich den, um dieses Tempo bei meinen CDs zu bekommen?

(Andreas Mimz, Sigmarszell)

Mode 2 ist keine Eigenschaft des CD-ROM-Laufwerkes, sondern von Daten-CDs. Ein CD-ROM kann in zwei verschiedenen Modi beschrieben werden. Mode 2 verzichtet auf eine Reihe von Prüfsummen. Deswegen passen mehr Daten (bis zu 780 MByte) auf eine CD-ROM. Da sich die CD gleich schnell dreht, aber mehr Daten pro Umdrehung in den PC gelangen, sind CDs in diesem Modus schneller. Warum wird der Mode 2 dann nicht verwendet? Weil manche älteren CD-ROM-Laufwerke ihn nicht vertragen und weil die CD-ROMs wegen der fehlenden Prüfsummen sehr anfällig gegen auch kleinste Kratzer und Schrammen sind – Lesefehler wären auf diesen CDs keine Seltenheit.

Unterbrechung für den Interrupt

Ich will meine Soundblaster-Karte auf den IRQ7 umstellen, aber ein Testprogramm sagt mir, daß dieser schon vom Druckerport LPT1 belegt sei. Kann ich den trotzdem benutzen?

(Philipp Austermann, Niesgrau)

Auf den meisten PCs können sich Drucker und Soundblaster problemlos den Interrupt teilen. Allerdings darf man nicht gleichzeitig drucken und Sounds abspielen – was aber selten vorkommen dürfte. Auf manchen PCs gibt es ein Problem: Wenn gedruckt wird, fühlt sich der Soundblaster auch angesprochen und macht einen Höllenlärm. Das Problem läßt sich manchmal durch Austausch der I/O-Karte beseitigen, auf der sich der Drucker-Anschluß befindet. Es gibt aber Fälle, bei denen auch dies zwecklos bleibt. Da heißt es dann: Einen anderen Interrupt suchen (Drucker vielleicht auf LPT2: umstellen) oder den Lautstärkeregler vor dem Drucken herunterdrehen.

Neues DOS, neues Glück?

Ich habe in einer anderen Fachzeitschrift gelesen, daß es ein neues DOS geben soll, das voll kompatibel, aber viel schneller wäre. Was bringt dieses geheimnisvolle PTS-DOS?

(Valentin Elias Held, Bonn)

Unserer Meinung nach gar nichts: Spiele werden durch ein neues DOS nicht schneller, da sie ohnehin nicht auf DOS-Routinen zurückgreifen. Und mit den Worten »voll kompatibel« sollte man immer vorsichtig sein; selbst Microsoft hat zwischen einzelnen DOS-Versionen schon mal Probleme, absolut kompatibel zu sich selbst zu bleiben. **(bs)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns! Wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

DMV VERLAG
REDAKTION PC PLAYER
»TECHNIK TREFF«
GRUBER STR. 46A
85586 POING

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte senden Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum: Schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing.

Wie war das mit der Tiefkühltruhe?

Laßt Euch bloß nichts einreden; Eure Wertungsart ist genau richtig. Ihr habt, praktisch gesehen, das Spektrum der »guten« Wertungen vergrößert, so daß man sich schon ab 60 Punkten auf ein motivierendes Spiel verlassen kann. Die Folge ist eine viel differenziertere Bewertung der überdurchschnittlichen Spiele, da sie sich jetzt nicht alle in den Siebzigern tummeln. Stimmen, die wollen, daß alles unter 70 Punkte auf Minimalstplatz reduziert wird, haben das wohl noch nicht durchschaut.

Mein eigentliches Anliegen ist etwas anderes. Ich frage mich seit geraumer Zeit, was die Welt denn so sehr an den LucasArts-Adventures findet.

Das, was mich am meisten reizt, ist dort nicht vorhanden: Atmosphäre. Dagegen sollte man mal Sierra sehen. Spannende Stories, bombastische Sounds und haufenweise Atmosphäre garantieren mir dort bisher wesentlich mehr Spielspaß, als die ach so hoch gelobte Konkurrenz. Sicherlich, einige Rätsel bestehen nur daraus, Schlüssel in Schlösser zu stecken oder sein gesamtes Fragenpotential auszuschöpfen. Aber welcher normale Mensch kauft sich ein Spiel, um die einmalige Gelegenheit zu nutzen, Hamster in Tiefkühltruhen einzufrieren oder (noch besser) sinnigerweise Matratzen mit Matratzen zu benutzen? **(Tilmann Lindberg, Hamburg)**



Der alte Adventure-Streit: Sierra gegen LucasArts

OK, das Matratzen-Puzzle war nicht gerade der geistige Höhepunkt. Die Argumentation über die Atmosphäre ist hingegen zweischneidig: Der eine fühlt sich bei den etwas ernsteren Sierra-Geschichten besser aufgehoben, aber viele freakige Naturen lieben LucasArts-Adventures gerade wegen solch bizarrer Einfälle wie dem Tiefkühltruhen-Hamster. Und im Rahmen der Handlungsgegebenheiten (Zeitreisen, etc.) war dieses Puzzle bemerkenswert logisch!

Frühreife Tips und Tricks

Da ich mit meinen 28 Jahren schon fast zu den Computer-Grufties gehöre, freue ich mich immer wieder über die PC Player, die offensichtlich die etwas älteren Spieler ansprechen soll und sich im Stil, wie auch in der Aufmachung, deutlich von den anderen Spiele-Zeitschriften wohltuend abhebt. Ebenso gelungen finde ich Eure Tests, bei denen – wenn nötig – auch mit sachlicher Kritik nicht gespart wird. Die subjektiven Anmerkungen von Euch sind für meine Person oft noch ergiebiger als der rein sachliche Text, da hier der direkte Eindruck des Produktes sehr deutlich rüberkommt.

Auch wurde des öfteren die Rubrik Technik-Treff in anderen Leserbriefen in Frage gestellt. Ich bin jedoch der Meinung, daß gerade diese Rubrik und Eure Hardwaretips den nicht so versierten PC'lern gute Ratschläge bringen. Kritik möchte ich bei den Spieletips üben: Die Komplettlösungen werden von meinem Gesichtspunkt aus etwas zu früh veröffentlicht, ein oder zwei Monate später wäre möglicherweise besser. **(Markus Weller, St. Ingbert)**

Bei Spielelösungen gibt es den klassischen Konflikt zwischen mehreren Leseransprüchen: Der eine begehrt dringend einen erlösenden Tip, der andere hat das Programm noch gar nicht gekauft und will sich die Spannung erhalten. In diesem Fall hilft die harte Methode: Augen zu und weiterblättern.

Was gibt's Neues?

Ich habe gerade die PC Player 5/94 in der Hand und mit Genuß den Artikel »Ausschalten!« gelesen. Zunächst möchte ich zustimmen, diese Sendungen hauen einen wirklich nicht vom Hocker. Jedoch denke ich, daß Ihr eine (wichtige) Sendung vergessen habt. Es ist »NEUES – Die Computershow«, die monatlich unter der Woche um 19.30 Uhr in 3sat ausgestrahlt wird. Diese Sendung kann ich nur aufs wärmste empfehlen, einziger Nachteil: Sie läuft nur eine halbe Stunde lang. Dafür lohnt sich jede Minute. Hier werden aktuelle Infos rund um die Computerszene geboten. Zugegeben, für Spielefreaks wird diese Sendung nichts sein, da der Spiele-Corner vielleicht drei bis fünf Minuten dauert, jedoch bekommt man gute, kritische Infos.

(Michael Gattmann, Lengerich)

Danke für den TV-Tip. Langsam fällt es auf, daß die Privatsender sich auf Kindergarten-Sendungen zu diesem Themen spezialisiert haben. Halbwegs vernünftige Programmkost gedeiht anscheinend nur in öffentlich-rechtlichen Niederungen.

Zu viel, zu lang, zu wenig

Ich lese Eure Zeitschrift schon seit der Ausgabe 3/93 und bin recht zufrieden. Ein paar Kleinigkeiten stören mich allerdings: Wieso bekommt Evasive Action (Wertung: 41 Punk-



te) zwei Seiten und Corridor 7 (51 Punkte) nur eine, F1 wiederum auch zwei und nicht mehr? »Hall of Fame« ist auch nicht mehr so gut, wie es in den ersten paar Ausgaben war. Statt die richtigen Klassiker wie Wizardry 7 oder Indianapolis 500 zu zeigen, testet Ihr Spiele, die sich im Bereich zwischen 70 bis 80 Punkten bewegen. Wo bleiben die Lösungen und Tips für diese Spiele? Apropos Lösungen: Ihr druckt sie viel zu früh ab, z.B. Ultima 8.

Besonders gut fand ich in der Ausgabe 6/94 den Schachspiele-Vergleich. Ihr solltet mehr solche Beiträge bringen. Wie wäre es mit Rennspielen, aber bitte mit einer übersichtlichen Tabelle (Preis, Wertung, Anforderung, usw.) am Schluß. **(Josip Knezevic, CH-Zürich)**

Wie lange ein Test wird, hängt natürlich in erster Linie von der Gesamtwertung ab. Entscheidend ist aber auch die Komplexität des Spiels: F1 ließ sich locker auf zwei Seiten erklären; alles darüber wäre Geschwafel. Corridor 7 war ein typischer Fall von »mächtig schlicht« und ließ sich auf einer Seite gut abhandeln. Der Vergleich mit Evasive Action hinkt etwas; diese Action-Simulation hatte nur eineinhalb und nicht zwei Seiten.

Deine Kritik an der Hall of Fame kam bei uns an. Wie diese Ausgabe zeigt, stöbern wir jetzt vermehrt im Gruftbereich und lassen relativ neue Spiele außen vor. Auch der Wunsch nach Vergleichstests ist registriert. Letzten Monat waren Jet-Simulationen und Fußball dran; deine Rennspiel-Idee gehört zu den nächsten Kandidaten.

Streitgespräch gefällig?

Interessant wäre ein Gespräch mit Origin. Thema: Der Upgrade-Wahn und die unheilige Allianz mit Chip-Hersteller Intel. Geduldig haben viele Spieler aus meinem Bekanntenkreis ihre Rechner den immer höher werdenden Standards angepaßt. Neue Spieltechnologie erfordert neue Hardware-Voraussetzungen, das leuchtet ein. Wer beim Kauf von Spielen keinerlei Beschränkung hinnehmen will, benötigt einen 486 DX2 mit CD-ROM. Für einen Rechner, der nur privat genutzt wird (Spiele, Textverarbeitung, vielleicht mal eine Datenbank), ist das eine recht teure Investition, aber die Gelegenheit erschien günstig, seinen PC erstmal für längere Zeit zukunftssicher zu machen.

Dennoch mehren sich die Anzeichen dafür, daß Intel und Origin mehr wollen: Pentium für Spieler? Origin soll den Bogen nicht überspannen. Ich denke, viele Spieler sind nicht bereit, für zwei interaktive High-End-Spiele im Jahr noch mehr Geld in Hardware zu investieren.

Eigentlich ist Euer kritisches Bewertungsschema schon ziemlich oft gelobt worden. Man kann es nicht oft genug tun. Wer nur wenig Zeit zum Spielen hat, muß genau auswählen, was er kauft. Das ist jedoch ein unmögliches Unterfangen, wenn jedes Spiel mit einer interaktiven Einlage oder einem (Ich würde sagen »schmumpfigen«) Videoclip das Prädikat »sehr gut« verpaßt bekommt. Die Unterscheidung zwischen Spielbeschreibung und Meinung des Redakteurs ermöglicht es jedem, sich sein Urteil zu bilden. **(Patrick Heuss, Tübingen)**

Ein »Pentium-only«-Spiel ist derzeit nicht in Sicht; Origin hat den Blick für die Realitäten noch nicht gänzlich verloren. Von unseren Redakteuren ist derzeit auch niemand gewillt, seinen Privat-486er einzumotten. Immer schön abwarten – und zugucken, wie die Hardware-Preise rutschen.

Wertungs-Assault

Da Ihr ansonsten sehr respektable Spieletests publiziert, wundert es mich, daß Ihr dem allgemeinen Jubel um Rebel Assault eingestimmt seit. Nachdem ich es gekauft habe, mußte ich feststellen, daß es spielerisch ein paar nette Action-Effekte aufzuweisen hatte, aber das war's auch schon. Die völlig fehlende Bewegungsfreiheit degradiert es für mich zu einem ganz normalen Arcade-Spiel, bei dem eben nur zusätzlich ein festgelegter Film im Hintergrund abläuft. Das ist ja auch nicht völlig zu verdammen – aber 91 Punkte?

Mal ehrlich: Macht es wirklich so viel Spaß, wenn man zum x-ten mal auf dem immer gleichen Rundflug um den Walker Prozentpunkte dezimieren muß? Oder man seine Spielfigur zigmal die selben Soldaten abschießen läßt? Müssen größere Actionspiele noch so sein?

(Markus Bley, Göttingen)

Natürlich hat Rebel Assault seine Limitationen, aber vor denen hatten wir auch im Test gewarnt. Zur hohen Wertung stehen wir nach wie vor; das Spielgefühl ist einfach klasse. Gewisse Wiederholungen lassen sich bei Actionspielen nie gänzlich vermeiden.

Her mit der 100

Welche Anforderungen muß ein Spiel erfüllen, um bei Euch 100 Punkte zu erreichen? Ich finde, daß z.B. »Indiana Jones and the Fate of Atlantis« 100 verdient hätte. Es ist das beste Adventure zur Zeit. Es besitzt spitzen Grafik, tolle Story, schöne Rätsel, guten Humor, was will man mehr? »Sam & Max« und »The Day of the Tentacle« sind zwar ebenfalls Spitzenprogramme, aber doch irgendwie keine reinrassigen Adventures wie Indy, erhalten aber mehr Punkte.

Gibt es von Indy 4 eine CD-ROM-Version mit vollständig deutscher Sprachausgabe, eine sogenannte Talkie-Version? In den Läden finde ich immer nur die englische Version. Wenn ja, wo bekommt ich sie? **(Tom Kinski, Schkeuditz)**

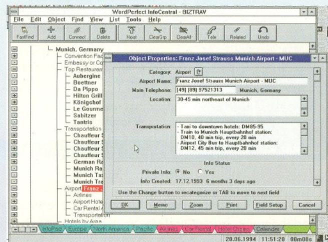
Schlechte Nachricht vorneweg: Von Indy gibt es nur das englischsprachige Talkie-CD-ROM. Eine Synchronisation ist nicht geplant. Die einzigen LucasArts-Adventures mit komplett deutscher Sprachausgabe sind derzeit Day of the Tentacle und Sam & Max.

100 Punkte könnte nur ein perfektes Spiel erhalten, das jedem gefällt und nie langweilig wird. Ob es so etwas jemals geben wird?

IN DER MACHE

◆ SUCHEN OHNE FLUCHEN

Wer blättert denn noch im Filofax? Elektronische Organiser erobern den Windows-Desktop. Word Perfect stellt mit **Info Central** ein besonders putziges Exemplar vor. Dank modularer Datenbestände merkt sich das Programm nicht nur Omas Geburtstag, sondern läßt sich auch zum Reiseplaner oder Restaurantführer aufrüsten.



◆ ERLÖSUNG, WIE GERUFEN

Schnell gelöst ist halb gewonnen: Wir lassen Sie bei aktuellen Spielen nicht im Stich und fahren wie gewohnt eine doppelte Portion handfester **Tips** auf.

WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 9/94

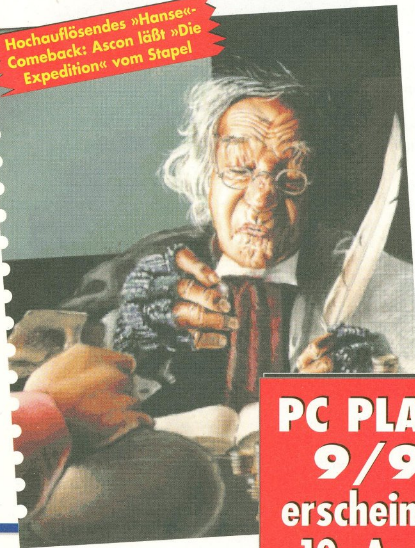
▶ IN DER TINTE



Als verführerischer Kompromiß zwischen Heimanwender-Ansprüchen und Bezahlbarkeit haben sich **Farb-Tintenstrahldrucker** erwiesen. Schon für unter 1000 Mark gibt es schnuffige Markengeräte, mit denen sich ebenso bunte wie gestochen scharfe Resultate erzielen lassen. PC Player stellt neue Drucker vor, empfiehlt passende Fun-Software und analysiert die Folgekosten der Tintenstrahl-Generation.

HP, Canon, Epson & Co. locken mit erschwinglichen Farbdruckern

Hochauflösendes »Hanse«-Comeback: Ascon läßt »Die Expedition« vom Stapel



▶ AUF HOHER SEE

Immer Sorgen mit dem Nachwuchs: Da baut man mühsam sein Kaufmanns-Imperium auf, doch welches der Kinder soll den Laden später mal übernehmen? Ascon, seit dem »Patrizier« versiert bei mittelalterlichen Wirtschafts-Simulationen, gibt einem Klassiker neuen Drive. Ein berühmt-berüchtigtes Programm der 80er Jahre soll grafisch und spielerisch verbessert für Furore sorgen. **Hanse – Die Expedition** lockt im Vorfeld mit schnieken Super-VGA-Bildern. Wie es um die inneren Werte bestellt ist, sagt unser Test im nächsten Heft.

PC PLAYER 9/94 erscheint am 10. August

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

FINALE

Alles, nur kein Mauspad

Was ist das blaue Ding da auf dem Foto? Wir dürfen aus der Pressemitteilung von Hersteller Logic 3 (übersetzt) zitieren:



»Es ist ein Ellenbogenschoner... wenn Sie darauf stehen oder sitzen, werden Sie größer... es ist ein Ventilator... es ist eine Judo-Matte für Hamster... es ist ein Fußabtreter für sehr kleine Füße... es ist ein Hot-Dog-Halter... es ist eine Seite aus einem sehr dicken Buch... es ist nicht eßbar...«

Goldene Ananas

Computerspiele-Anleitungen sind immer wieder ein Quell unfreiwilliger Komik. Diesmal hat es »World Cup USA 94« von U.S. Gold erwischt. Die witzigsten Formulierungen haben wir für Sie kondensiert:

- »Jeder kennt Fußball. In Amerika heißt es Soccer, denn Fußball ist dort eine ganz andere Sportart. Glücklicherweise gibt es bei uns nur eine Art Fußball und die kennt fast jeder.«
- »...um diesen mit Kopf oder Fuß ins gegnerische Tor zu werfen.«
- »In der Pause wird das Feld gewechselt.«
- »Ein Computer mit 16 MBytes RAM-Speicherkapazität kann schnell über unzureichende Speicherkapazität verfügen.«
- »Stellen Sie einen solchen zusätzlichen Festspeicher her, indem Sie eine leere Diskette in das A-Laufwerk einlegen.«
- »Wenn Sie eine nachgemachte Soundkarte benutzen, kann dies die Resultate beeinträchtigen.«
- »U.S. Gold übernimmt keine Garantie (...) was dieses Material angeht, seine Qualität, Verkäuflichkeit oder Eignung für jede Art von Zweck.«

WITZ DES MONATS

FRAGE: Wieviele Mitarbeiter einer Computer-Hotline benötigt man, um eine Glühbirne auszuwechseln?

ANTWORT: Gar keinen. »Sind Sie sicher, daß die Glühbirne kaputt ist? Unsere hier arbeitet einwandfrei. Das muß also an Ihrer Konfiguration liegen. Haben Sie es schon mal mit einer nackten Fassung versucht? Montieren Sie den Lampenschirm ab, wir geben keine Garantie, daß es auch mit dem Schirm läuft, da haben andere Benutzer auch schon Probleme gehabt...«

SPRUCH DES MONATS



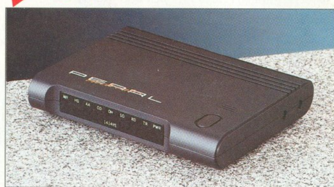
Gilman Louie, Chef von Spectrum Holobyte und Microprose, bei einer Pressekonferenz in München:

»The typical Multimedia-Application is what we call Spinachware. Everybody says it's good for you, but nobody likes to eat it. We'd rather do exciting games.«

(»Die typischen Multimedia-Anwendungen sind wie Spinat: Jeder sagt, es sei gut für dich, aber keiner mag ihn essen. Wir machen lieber aufregende Spiele«).

Gilman hat was gegen Multimedia

SENSATION: DAS TV-MODEM



Der Video Encoder von Trust bringt VGA auf den Fernseher – mit passabler Qualität und VGA-Unterstützung bis zu einer 800 x 600-Auflösung (256 Farben).

Konverter-Modul stellt zusätzliche Anschlußbuchsen bereit: Es ruhig zu stellen und funktioniert in der Praxis ausgezeichnet.

Ein spannender Artikel in der Zeitschrift »DOS« zum Thema: PC-Spiele am Fernseher. Ein neuer Konverter macht's möglich. Nur - das Gerät auf dem Bild sieht verdächtig wie ein Modem der Firma Pearl aus. Ob man den Fernseher über eine Telefonleitung an den PC anschließen muß?

Return to Sender

Eigentlich ist es ja zu begrüßen, daß die Firma Verbatim kostenlose, aufwendige Computer-Camps für 10- bis 12-jährige durchführt. Bloß beim Versand der Pressemitteilung sollte man etwas vorsichtiger sein. Oder glauben Sie, daß folgender Satz in der Einladung uns motiviert, lange Berichte über das Camp zu schreiben: »Als positive Wirkung der Camps erhofft sich Verbatim auch, daß die Kids aus eigenem Antrieb weg von umstrittenen PC-Games hin zur ernsthaften Beschäftigung mit dem Computer tendieren.«? **(bs)**

BATTLE ISLE 2

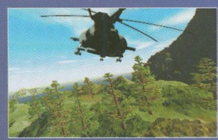




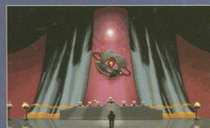




- Netzwerkfunktion und Null-Modem Unterstützung
- Neue Introsequenzen
- Beschleunigter Computergegner
- Die Scenery CD integriert sich in Ihre Battle Isle 2 Umgebung und erweitert das bereits vorhandene Battle Isle 2 Hauptprogramm.
- 16 neue Computerkarten
- 10 Mehrspielerkarten
- 50 neue Zwischensequenzen
- Sechs weitere neue Einheiten
- Erweiterte Musik
- Scenery CD benötigt ca. 550k Hauptspeicher
- Komplett in Deutsch! Empfohlener Verkaufspreis 69,95 DM



Rasante Flugaufnahmen durch die Welt von Battle Isle



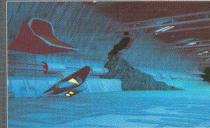
Retter, die des Hochverrats angeklagt werden

Scenery CD "Das Erbe des Titan"

Nach Jahrzehnten furchtbaren Krieges und der Zerstörung TITAN-NETs waren Volk und Armee der Drullischen Föderation müde geworden. Doch noch immer gibt es keinen Frieden. Ehemalige Mitstreiter des Roboterimperiums aus den verschiedensten Volksgruppen halten den Kampf aufrecht. Das in politische Wirren verstrickte Reich ist vom Ausnahmezustand und Bürgerkrieg bedroht. Als Gegenmacht zu den noch immer einflußreichen Kadern alter Prägung wurde der STAG gegründet. Diese Interessensvertretung der dezentralisierten ROOM-Medien entwickelt sich zum kraftvollen Werkzeug der Opposition gegen den Großen Strategen Val Haris. Untätig muß er seiner eigenen Entmachtung zusehen. Als er nur wenige Stunden nach Tumulten auf den Straßen und im Parlament entführt wird, steht das Drullische Reich vor der nachhaltigsten Krise, der es je aus dem Inneren zu begegnen hatte.



Begegnungen mit neuen Waffensystemen sind nicht unwahrscheinlich



Rätselhafte Ereignisse durchkreuzen die Handlung

Bestellen Sie per Fax 0208 / 450 88 99 unser kostenloses " Händler Promotionpaket".

Blue Byte Software GmbH
Eppinghofer Str. 150
45468 Mülheim an der Ruhr
Fax: 0208 / 450 88 99

